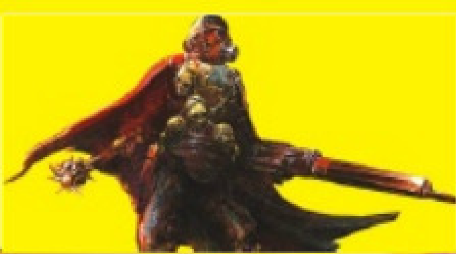
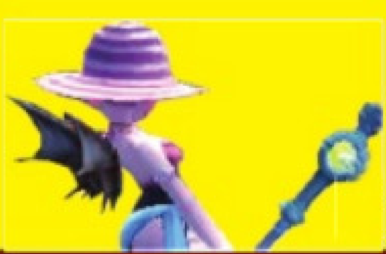


越来越简单？
老玩家眼中的游戏



“沉船门”
沉的究竟是什么？

12月上
本期特惠价
￥7.00

Popsoft www.popsoft.com.cn 2010年 旬刊 总第351期

大众软件®

电脑应用 …… 选择





ISSN 1007-0060



本期重磅专题：

智能手机操作系统演义——群雄争霸篇



本期强档攻略
《荣誉勋章》全剧情攻略

2011年大众软件征订开始啦

《大众软件》是中国科学技术协会下属的一本**面向大众的电脑科普类刊物**，创刊于1995年，2002年选入**国家“期刊方阵”**，被国家新闻出版署评为**社会效益和经济效益双突出的“双效期刊”**。《大众软件》专注于电脑应用的普及和推广，融学习和娱乐于一体，为最终广大的电脑爱好者提供全面服务。

在内容上，《大众软件》所遵循的方针就是针对普通电脑爱好者的实际需求组织报道。《大众软件》所关注的是产业与普通用户的结合点，力求揭示产业的发展对于普通读者的意义。内容主要以软件的使用方法技巧、硬件/数码的技术讲解和选购指导、网络新趋势及应用、游戏介绍讲解以及背景文化内容等等，同时我们的专题栏目也会对业界所发生的和普通电脑爱好者关系密切的事件作出评论和报道。

订阅《大众软件》上、中、下三刊全年288元，半年144元。
上、下旬杂志全年168元，半年84元。
中旬杂志全年120元，半年60元。

订阅方法：

1.到当地邮局汇款
收款人：大众软件
收款人地址：北京市海淀区亮甲店130号 恩济大厦511室
邮编：100142 汇款金额：XXX元
汇款单附言注清楚订阅杂志的数量、起止月份以及联系电话

2、淘宝网订阅
店铺名称：大众软件读者俱乐部
网店地址：http://popsoft.taobao.com/

3.接受来社订阅
杂志社地址：北京市海淀区西四环定慧北桥东300米路南，亮甲店130号 恩济大厦511室
联系人：陈小姐 联系电话：010-88135604

邮寄方式：本杂志的投递方式采取平邮邮寄，平邮邮资由本社承担，需要读者提供安全有效的投递地址。如果读者选择挂号方式邮寄，挂号费由订户自行承担，单本3元/期，此费用为邮局规定并向邮寄方收取，上、下旬杂志全年挂号费72元，半年36元，中旬杂志全年挂号费36元，半年18元。请随订阅款一并寄至大众软件杂志社。



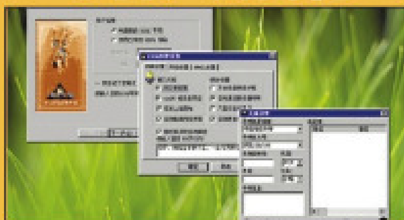
2011年《大众软件》内容将更加丰富，报道更加全面。

《大众软件》目前为旬刊，分为上、中、下旬。
每月1日和8日和16日面向全国发行。
单期定价：10元，上下刊优惠价7元/本，中刊10元/本。

P18 网络时代 重点推荐

揭开小企鹅的新面纱

——腾讯QQ2010新功能与第三代QQ平台应用揭秘



没错，我相信你对前一阵热门一时的“QQ大战360”事件肯定还有印象。不过，在评价是非公道之前，对这两款软件的实际功能了解还是极有必要。

P30 实用软件 重点推荐

口水战无益

——实测最适合用户的免费杀毒软件

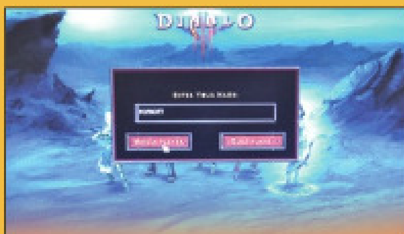


免费杀软最棒了，让我们不会花钱就能够防御病毒，不过它们之间的差别却不小喔！我们这次选择了六款流行的免费杀软进行实测……

P87 前线地带 重点推荐

暗黑破坏神Ⅲ

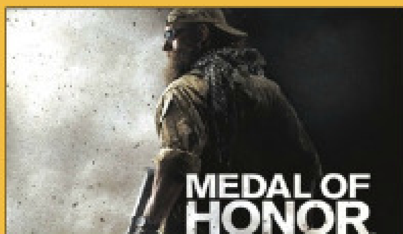
——谈“星际”与“魔兽”的差别



“嘿，我觉得‘暗黑3’已经做得差不多了……”说这句话的人，也就是本文的作者，已经成为了全世界率先玩到“暗黑3”……

P132 攻城略地 重点推荐

《荣誉勋章》全剧情攻略



《荣誉勋章》是EA全力打造用来对抗竞争对手《使命召唤——现代战争2》的作品，综合而言，《现代战争2》是一款能让你体会到酣畅爽快的游戏。

主管单位 中国科学技术协会
主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
名誉社长 高庆生
社　　长 宋振峰
总　　编 宋振峰

执行主编 王晨
编 辑 部 田震（主任） 答笛（副主任）
栏目编辑 杨文韬 汪澎 任然 余蕾 杨立 朱良杰 白云龙 韩大治 朱飞 马骥
专题记者 汪铁 李刚 张帆
本期责编 韩大治
电　　话 010-88118588-1200
传　　真 010-88135594
新闻热线 010-88118588-1250
通信地址 北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层
邮政编码 100142

广 告 部 高建京（主任） 李怀颖（副主任） 李友斌 陈文
电　　话 010-88135604 / 88135623
传　　真 010-88135597
读者俱乐部 010-88118588-1003
发 行 部 陈志刚（主任）闫海娟 韩灵合
电　　话 010-88118588-6106
传　　真 010-88135614

平面设计 平龙飞 汤瑛 张子祚 林静 肖婷婷
印　　刷 北京盛通印刷股份有限公司 中国煤炭工业出版社印刷厂

刊　　号 ISSN 1007-0060 CN11-3751/TN
邮发代号 82-726
国内发行 北京报刊发行局
订　　阅 全国各地邮局
广告许可证 京海工商广字第8068号

出版日期 2010年12月01日
定　　价 人民币 10.00元



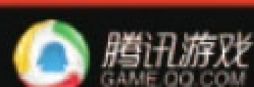
腾讯游戏

嘉年华2010

TENCENT GAMES CARNIVAL 2010

亿万玩家的狂欢节

2010.12.04-05，上海，新国际博览中心



http://game.qq.com/tgc2010/

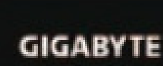
合作伙伴：











责编手记

不知是年纪逐渐大了，还是所谓的“春困秋乏”，本责编总是处在昏昏欲睡的状态，但在出片日的加班饭分发过程中，左手我终于发现了答案。平时十多份盒饭还不一定够吃，今天却只有区区九份，因为大家都——病倒了，怪不得总觉着这一期的活儿格外的多，怎么也干不完。

北京的深秋和初冬总是难以区分，几个艳阳天就让温度上升到20℃，几个大风天又马上让气温接近冰点，加上早晚的巨大温差，让早出晚归，疲劳又紧张的小编老编们，总是游走在健康的边缘上，被这几天的冷风一吹，就纷纷被吹进了疾病的陷坑。至于本责编嘛（俺得意地抖抖身上的肥肉），厚厚保温层有时候还是有些好处的啊，不知道有没有心宽体胖的朋友和我一样呢？

当然读者们也应该吸取教训，千万不要因为得病而买不到最新热辣的《大众软件》哦，这里左手做个小小的剧透，最近的内容可是期期精彩啊。例如本期左手的硬件初评栏目就开设了一个不定期的小版块——《晶合实验室报告》，专门向大家介绍一些产品宣传、使用、理解等方面的误区和实际情况，在这里我们将更加摆脱理论测试，而是以更接近使用者的角度来看问题，不知道朋友们最近在IT数码方面有没有什么感兴趣的话题，或者使用和购买上的烦恼，都可以发给我们，让我们的评测工程师作出更可信，更直观的测试报告来解决大家的问题。

本期责编 魔之左手

大众礼物

读者回函卡幸运读者获奖名单

TOPTEN投票幸运读者		评刊幸运读者	
吉　林	孙　鹏	浙　江	许晓燕
吉　林	夏锦峰	北　京	李　亮
辽　宁	刘光明	福　建	吴卞杰
山　西	高　悦	江　苏	单宏飞
河　南	洛子建	宁　夏	易　莲
江　西	冯莎莎	湖　北	武　广
湖　北	魏　佳	重　庆	汪　越
内蒙古	刘　联	四　川	梅　攸
甘　肃	庞　苒	广　东	蒋琮砾
海　南	柯莉莉	河　北	欧阳文慧



▲奖品为《游戏剧场小说版》一本

版权声明

评游析道

极限竞技

在线争锋

攻城略地

游戏剧场

读编往来

TOPTEN

汇众教育 www.gamfe.com

游戏学院 GAMFE.COM 培养游戏设计与开发精英　动漫学院 GAMFE.COM 培养动漫设计与制作精英

让爱好变身职业，10个月轻松赢高薪 »

缺乏工作经验，工作难找，怎么办?

2010 年，全国普通高校毕业生高达 630 余万，加上金融危机影响尚未散去，中国产业结构的调整，大学生普遍面临就业难问题，而在职人员也经常抱怨升职难、加薪难！然而就在众多行业发展举步维艰之际，创意产业人才需求却呈现暴涨态势，其中动漫游戏类人才所占份额较大，游戏设计师、动画师等招聘数量尤为突出。

作为亚洲领先的动漫游戏专业人才培养基地——汇众教育，已成为中国动漫游戏企业的人才资源库。师资力量全部来自知名动漫游戏企业开发一线，六年来课程历经多次升级，已培养的 35000 名学员已遍布全国 70% 的动漫游戏企业。2010 年汇众教育被“福布斯”评为中国潜力企业。

热烈祝贺汇众教育马来西亚校区学员王彰辉荣获“马来西亚多媒体 2010 手机游戏创作大赛”一等奖。

本期推荐校区——武汉(动漫游戏)校区

选择优质校区　实现高薪就业

作为湖北省动漫游戏产业发展指定培训基地——汇众教育武汉（动漫游戏）校区，自成立之日起就得到武汉市政府的大力支持，企业的高度认可。其招生名额完全依据市场需求职位数量订制，零起点学习，零距离实训，合格毕业学员还将获得“技能+推荐就业”，直赴动漫、游戏名企从事设计、开发等工作。据调查数据显示，部分优秀学员已成功进驻金山、巨人、完美时空、网龙等国内一线企业，薪资 4000-8000 元不等。现根据企业用人需求，从即日起招募 20 名动漫游戏爱好者，学满结业时颁发工信部权威证书+专业技术认证。定向培训名额有限，欢迎电话了解详情！（节假日照常），周六免费公开体验课欢迎体验。

招生对象： 18–35 周岁，高中或同等以上学历，热爱动漫设计的在职、待业人士；
课程设置： 漫画、插画、2D 动画、3D 动画、网络游戏开发，手机游戏开发、游戏设计师；
授课形式： 小班制授课，可选脱产或业余学习，专业理论+企业项目实训；
就业方向： 插画师、2D 动画师、3D 动画师、场景师、角色师、C++ 程序、JAVA 程序等。

80 后“游戏设计师”的真情告白：游戏制作，越靠近越吸引！

小赵——汇众教育武汉（动漫游戏）校区 09 级学员，目前已成功就职国内一线游戏制作公司，而且是当下热门职业之一的游戏美术设计师，这让他对自己的未来充满信心。不过，就在一年之前，他可无法想象今天的成功。

“当年忽略了自己的兴趣所在，本科毕业也没有实际工作经验，懵懵懂懂进了职场，短短几年换了很多工作，没有在某一个领域的长期积累，越是跳槽心态越是浮躁。后来了解到动漫游戏行业风生水起，薪资更是水涨船高，于是毅然来到汇众教育进行‘充电’。在这里，我接受了专业的职业指导，重新确定了自己的方向，也积累了大量的项目经验，这为我在激烈的竞争中赢得更多加分。如今，迈入职场已有一段时日，我对游戏制作也愈发钟情。游戏制作，越靠近越吸引！”

咨询 QQ 61772062　61772063
报名热线 027-87685720/5520　400-811-8830
地　　址 武汉市洪山区广埠屯资讯广场 B 座 6 楼（华中师范大学正大门中国银行上）
网　　址 http://wh.gamfe.com/

了解详情请拨打 400-6161-099

汇众教育，致力于每一位学员成功！



汇众教育官网：www.gamfe.com



阻击钓鱼网站！

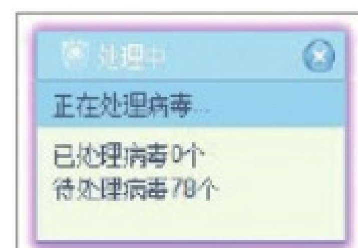
瑞星全功能安全软件 2011

■晶合实验室 Red

由于网游、网络购物、在线支付的盛行，针对普通用户的钓鱼网站数量随之暴增，根据瑞星提供的数据，2010年1月至10月，钓鱼网站数量同比增长726%，危害程度已超过传统的病毒和木马。许多新病毒、木马还与钓鱼网站勾结，例如在用户打开网络支付页面时修改信息，将款项转入黑客账户，导致用户损失巨大。

过去各安全软件对网络钓鱼的防范方式单一，大多通过“黑名单”方式进行屏蔽。可如今的钓鱼网站不同以往，均为程序自动生成，不仅域名多变而且生成速度极快，这就使得过去“发现钓鱼网址→添加进黑名单→用户更新杀软”的方式显得非常迟钝，无法为用户提供最有效的保障。

瑞星开发“全功能安全软件2011”时改变了思路，以“智能云安全”和“虚拟化云引擎”为核心，除了抵御传统病毒木马外，还新加入了“智能辨别钓鱼网站”功能。瑞星技术部门负责人表示，他们深入研究了数十万个钓鱼网站，通过对色块布局频率、引诱用户鼠标点击的行为习惯、域名变化趋势等进行数学统计，总结出了一套“反钓鱼网站”智能辨别模型，并将其植入到瑞星“云安全”系统中，使用该技术后，每当用户访问钓鱼网站时，瑞星全功能2011都会及时弹出警告，提示远离危险网站，并且瑞星还会继续对钓鱼网站的发展规律进行跟踪，随时更新匹配模式。

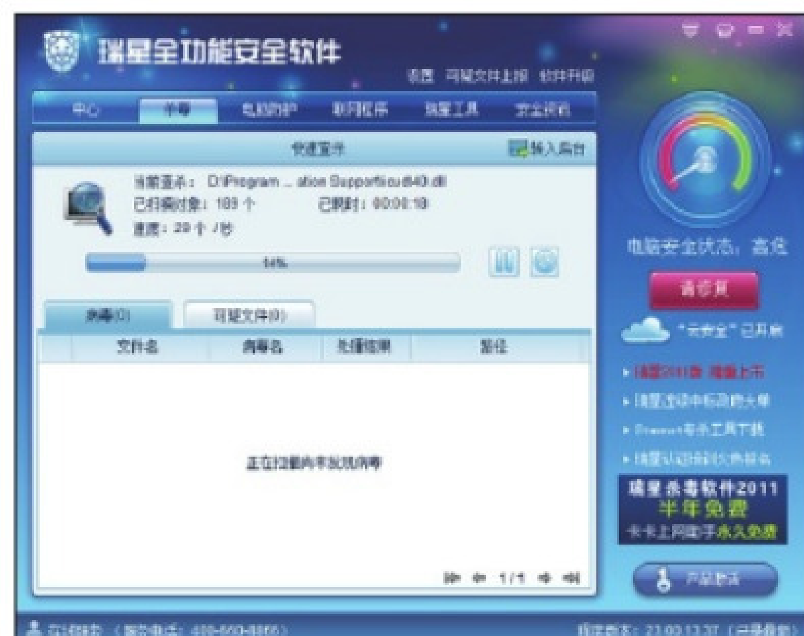


无需调出庞大的主窗口，扫描时的状态条可显示查杀状态

我们首先测试查杀能力，病毒包样本数1011个，为近六个月从卡饭论坛搜集，测试平台为一台笔记本电脑，它的处理器为奔腾T2390、内存为2GB DDR2 800、硬盘为320GB 5400rpm，操作系统为Windows 7家庭高级版。在最高安全级别设置下，瑞星的查杀病毒数为920个，查杀率约为91%，而在默认中级的设置下，扫描速度大大提高，减少了约17秒，代价是查杀率降为约87%，新版杀软的查杀率较以往略有提升。该软件在减少资源占用方面进步明显，主程序占用内存约12MB，扫描时仅占50MB，处理器占用率在1%～13%之间浮动，我们在扫描病毒的同时用IE浏览网页，没有因扫描病毒导致网页开启时间过长，或者系统反应迟缓等问题。



主界面中添加了一个“仪表盘”，用来检测系统的安全状态，会推荐关闭“远程桌面”和“系统共享”



首次扫描时速度较慢，为每秒29个，二次扫描时提升到每秒52个



打开钓鱼网站后弹出对话框，并详细解释了钓鱼网站的危害

“反钓鱼”是该软件的特色，我们在Google中以“QQ冲钻”“免费QB”“WoW外挂”等关键词搜索，找出30个钓鱼网站，“全功能2011”直接识别出其中的19个（打开网页即阻止），另有9个在需要用户输入账号/密码等信息的页面时予以阻止，可见其“智能辨别钓鱼网站”起到了应有作用。漏掉的2个钓鱼网站均为欺骗用户下载其客户端，并诱使用户在其中填入账号、密码，然后通过后台进行发送，希望瑞星未来升级中会加入对此类钓鱼方式的防范。总体来看，“反钓鱼”功能93%的拦截率已很出色，对采用虚假网页钓鱼的手段防范得也十分到位，适合普通家庭用户选择。





即使不懂电脑知识也可在该软件的保护下安全地进行网络交易，而且新版瑞星2011在资源占用、查杀速度等方面均有一定提升，推荐对软件易用性要求较高的普通用户选择。

炫目度：★★★☆
口水度：★★★☆
性价比：★★★☆

厂商：瑞星（RISING）
上市状态：已上市
售价：299元（有效三年）
附件：说明书/软件光盘等
咨询电话：400-660-8866
推荐：家庭用户



游戏利器
罗技G510键盘

■晶合实验室 Red

今年早些时候，罗技在2010新品发布会上公布了全新的G系列专业游戏键鼠。G系列拥有庞大的产品线，备受玩家追捧，其经典产品G1、G3、G5、G7等游戏鼠标以及G11、G13、G15等游戏键盘都广为人知。相信正在看本篇文章的读者，手中或多或少都有G系列的游戏装备吧！而小编拿到的正是最新发布的G系列键盘中的一款——G510，下面我们就一起来看看这款罗技全新的游戏键盘究竟好在哪里吧！





罗技G510游戏键盘拥有极酷的个性化设计，良好的手感，功能强大的可独立编程“G”按键，独立声卡和耳机、麦克风插孔以及静音按钮，人性化的锁win键，以及罗技一贯出色的防按键冲突能力，是一款为“米”多的专业游戏玩家准备的必备武器。

炫目度：★★★★★
口水度：★★★★☆
性价比：★★★☆

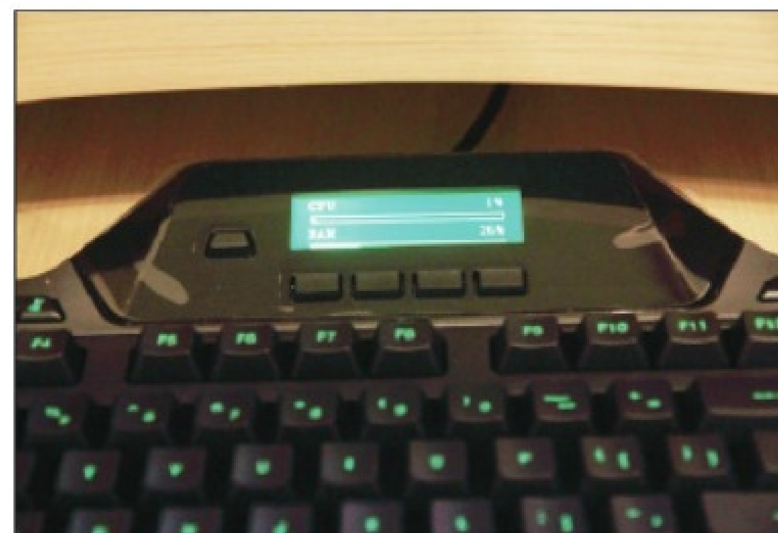
厂商：罗技（Logitech）
上市状态：已上市
售价：750元
附件：驱动和工具光盘/说明书/保修卡等
咨询电话：800-820-0338
推荐：中高端游戏玩家

提及G510键盘，我相信会有不少人在第一时间想到G15游戏键盘。如果说G110是G11键盘升级版的话，那么你同样可以将G510键盘当成G15键盘的升级版。它在造型上与G15大致相同，但细节之处改进不少，采用罗技经典颜色，设计低调又不失华丽。外壳为磨砂处理工艺，与现在流行的指纹采集器似的键盘相比，除了手感好、细腻以外，还不容易弄脏。其键盘采用美式标准排列，中回车和大退格键便于广大玩家打字，但在左侧带有两排可编程按键，第一次接触这种设计的用户估计很难适应（标准键盘应该是主键盘区延伸至最左侧边缘），但还是可以很快适应的，小编使用两天后就基本就不会出现误按键了。另外锁win键的出现也是为游戏玩家量身订做的最好证明。

G510的键帽触感柔和，手感比较一般，键程较长，弹性适中。但可能是由于左侧的18个可编程“G”键的存在，导致主键盘区按键面积比标准键盘小一些，因此玩家在初次接触的时候多少会出现按键不准的现象，不过这个同样可以很快克服。G510还有一定防水功能，在键盘的底部有一些圆形小孔，若是不慎键盘进水的话可及时排出。其横向支架依然沿用罗技独有的设计，很好地避免了因挪动键盘而导致支架坍塌的现象。


底部排水孔

G510的键盘中央与G15同样附带一个LCD液晶显示屏，除了可以显示时间一类的信息，还可设定为显示系统资源等状态。G510同样继承了独立声卡，并且在键盘左后方依旧设有耳机和麦克风接口，除此以外，G510还在面板上方新增加了控制耳机和麦克风开关的按钮，让使用者更为方便地操控声音。当然仅能控制声音开关是不行的，G510在键盘的右上方设置了一个控制声音大小的滚轮，省去了进入控制面板中调整的时间。或许是由于G510取消了USB HUB的接口原因，它不再需要额外的电源进行供电支持。



G510键盘最引人注目的地方当属键盘左方的18个支持独立编程“G”键，以及完全可以随心所欲自定义的背光。可编程的“G”按键可以说是罗技G系列键盘的标志性按键，G510键盘继承这项功能的同时也将其发挥至极限。在18个“G”按键的上方有三个配套按键，分别对应三种模式，我们可以提前预存好三套自己常用的设置，并且分成三种颜色的背光来进行标注（比如玩“WOW”用蓝色背光标注为“M1”，CS用红色背光标注为“M2”，GTA4用黄色背光标注为“M3”），也就是说其可用的程序数从18提升至54个，大大提高了效率。当然，前面说了G510可以随心所欲地自定义背光，那么我们的选择也就不只是红黄蓝三色，如此的设计也是为了让每个使用G510键盘的玩家可以更个性化自己的键盘，享受独一无二的感受。G510的背光即使在漆黑一片的时候也不会太过刺眼或干扰别人，这样的设计对家庭和宿舍、网吧用户都是十分贴心的！如果你不会自定义“G”按键也不用着急，因为罗技已经提前设定好了一些现成的参数，拿来主义用在这里，可以让你感受到“G”按键的功能强大所在。P



低价的精彩

同方精锐V55-10一体式电脑

■晶合实验室 魔之左手

对电脑用户来说，性能应该仅仅是支持其应用需求的必要条件之一，随着市场的成熟，越来越多的用户理解了这一点，笔记本电脑、平板电脑，以及一体式电脑也就开始越来越受到用户的欢迎。同方推出的精锐V55-10就是一款采用了大尺寸屏幕的一体式电脑，而其4999元的价格和全高清23英寸屏幕的配置，更符合普通家庭和主流娱乐用户的需求。

精锐V55采用23英寸屏幕，分辨率达到1920×1080，可提供全高清视频播放能力。它在一体机中算是外形比较大的，宽度和高度达到约56cm×40cm，重量也较大。由于采用了外置电源和较好的内部设计，其厚度仅为55mm，在桌面的占地并不算大。它采用黑色且平整的前面板，底部音响部分倾角略大，与整机融为一体成为前部支撑。背部曲线为圆滑的弧形，采用乳白色背板与简单稳固的灰色金属三角型支架，外型感觉简约大气又时尚灵动。而针对娱乐用户，同方还准备了手感和性能都比较好的罗技2.4G无线键盘套装，并采用了与前面板统一的黑色和与整体配合的圆滑边缘设计。

通过调节支架，精锐V55的显示器角度可在10°～30°之间调节，能满足大多数用户的使用要求。它采用罗技MK320键鼠套装，键盘设置了大量独立和可切换快捷键，其中的独立按键包括切换程序、邮件、主页、播放器、桌面等常用功能及多媒体播放控制键，而且还提供了与小键盘区配合使用的计算器快捷键及退格键，用户可在远离主机的地方方便的进行软硬件控制。鼠标和键盘共用一个USB无线接收器，平时可收纳在鼠标底部，键鼠分别采用2节AAA电池和1节AA电池供电。

除正面电源开关外，其侧面按键中还包括一个显示器/PC状态切换键，允许用户只关闭显示器而不关闭主机，或只开启显示器而不启动主机。前者可用于长时间下载或运行一些长时间运算等，后者则可将其作为一台高清显示器，用VGA接口连接其他设备，这样用户就能更充分地利用精锐V55的能力。另外侧面还包括显示亮度、音箱音量等调节按键，另一侧则是读卡器、两个USB以及耳麦接口，其背部还拥有4个USB以及VGA、电源、网线、音频输出等多个接口。



键盘带有大量快捷键





侧面与背面接口和散热孔

精锐V55体积较大，空间充裕，因此可采用更高配置，安装更多设备，并进行更好的散热和电磁屏蔽。它采用了部分桌面版配件，例如主频为2.6GHz的Intel 奔腾E5300双核台式机处理器，以及速度较高的500GB 7200rpm台式机硬盘，它们比常见笔记本配件性能更强，价格更低。而且它也不必安装超薄型的DVD刻录光



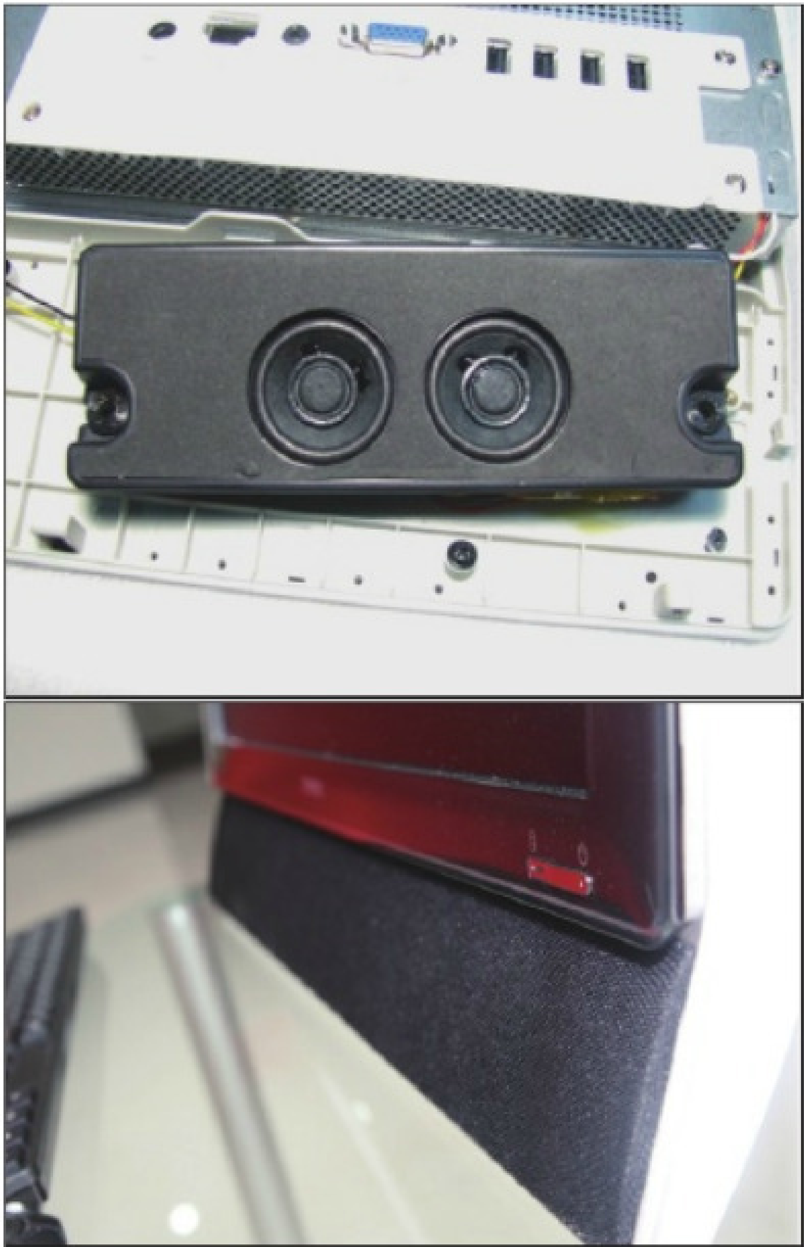


这是一款性价比不错的家庭PC产品，无论是外形还是性能都介于常见的中等尺寸屏幕一体机与大屏PC整机之间。

炫目度：★★★★☆
口水度：★★★★
性价比：★★★★

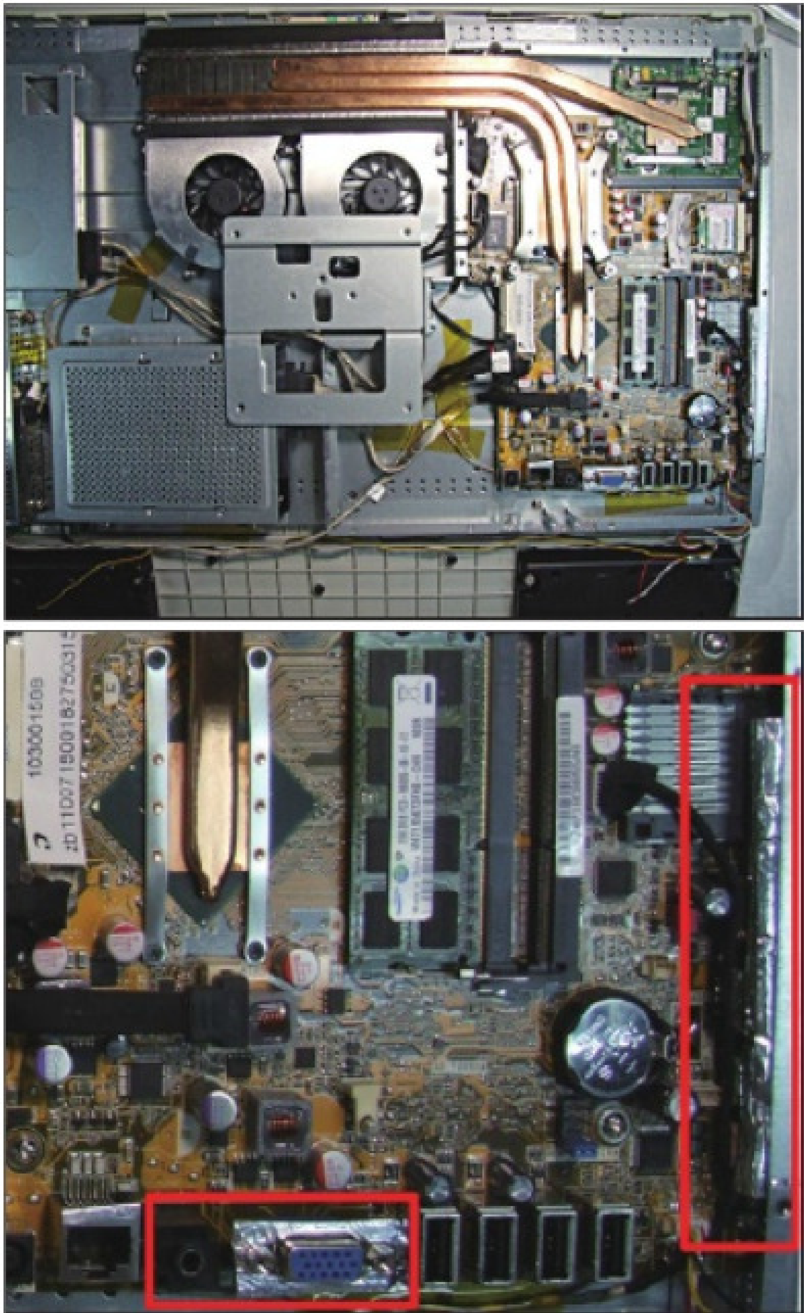
厂商：清华同方（TongfangPC）
上市状态：已上市
售价：4999元
附件：系统盘/驱动工具光盘/说明书/外置电源等
咨询电话：800-810-5888
推荐：家庭高清娱乐用户

驱，并可为G310M显卡配置较大的512MB GDDR3显存，不过其内存仍采用笔记本电脑的SODIMM DDR3规格，内置2GB容量并留有空插槽，


安装在正面底部的同轴扬声器

可方便的扩展至4GB容量。

精锐V55还配备了千兆网卡及802.11n内置高速无线网卡、5.1声道声卡、130万像素摄像头。它利用显示器较宽大的底部空间，在下方安装了4组同轴扬声器，每组都由一个轴心上安装的高音和低音扬声单元组成，这样的设计可保证高低音音源相同，避免失真，在这款电脑上也可充分利用空间，让每个单元获得最大的可用音响腔体。


内部双风扇散热设计及整体和接口电磁屏蔽

精锐V55的底部开有吸风口，顶部及上部两侧则为出风口，内部由三根热管分别连接处理器、显卡和北桥芯片三处高发热区域，将热量传导至散热口。它安装了大直径双风扇，运行噪声仅有28分贝，大约与安静的室内噪声水平相当。除了一般的机箱电磁屏蔽外，它还在主板、硬盘、供电电路等多个部位加强了防辐射能力，散热开孔均小于会泄露辐射的20mm直径。另外其屏蔽罩外的连接线均被包裹了导电膜，外部接口也增强了防辐射设计，因此拥有所谓的“全三维”防辐射能力。

精锐V55提供了Windows7家庭基本版操作系统及相应驱动，附送同方急救中心和家电下乡套件软件光盘，不过没有一键恢复功能，需要自行安装驱动，略显不便。在实际测试中我们就直接采用其提供的操作系统和驱动。精锐V55运行时的整体噪声非常低，只有读取光盘或硬盘时能感觉到一定的噪声，上部散热孔排气仅有微温的感觉，而且向后上方排出的热空气完全不会影响到使用者。其配置的键鼠都比较轻巧，便于用户随处摆放和携带，但喜欢稳重感和掌握感的用户用起来也许会感到不适。

精锐V55的显示效果较好，64阶灰度对比和色阶对比的最暗最亮端都可比较容易的分辨，色彩饱满且没有观察到失真，在完全黑暗的环境中，可观察到底部有轻微的漏光现象。

在进行主机性能测试时，我们采用未安装附赠软件的干净操作系统，测试软件如无特殊标注均选用默认分辨率和设置。

性能测试成绩表

测试项目	得分	
PCMark Vantage	总分	4580
	内存	3260
	游戏性能	3322
	创建能力	3716
	硬盘	4744
Winows7体验指数	处理器	6.0
	内存	5.5
	图形	4.9
	游戏	5.9
	硬盘	5.9
SuperPi	104万位运算	21.20秒
X264 HD Benchmark 3.0	720P转换	33.52fps
3DMark 06	默认设置	3316
3DMark Vantage	默认设置	1097
使命召唤6——现代战争2	默认设置	32.01fps

这款产品完全可以支持720P高清视频处理和1080P全高清播放、一般3D游戏的运行等家庭娱乐用户的日常应用，不过其性能对游戏和影音发烧友等高端用户来说还是略显不足。P

详细规格表

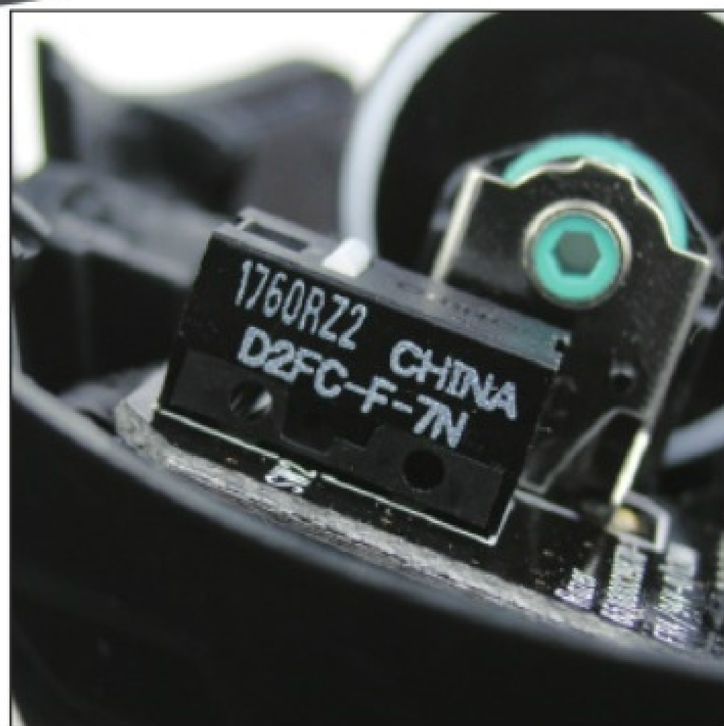
项目	规格
处理器	Intel奔腾E5300双核处理器（2.6GHz）
芯片组	Intel G41
内存	DDR3 1333MHz 2GB×1
硬盘	西部数据500GB（7200rpm，SATA接口）
显卡	NVIDIA 310M独立显卡（512MB显存）
屏幕	23英寸16：9宽屏，1920×1080
光驱	DVD刻录机
网络	802.11b/g/n无线网卡，10/100/1000Mbps有线网卡
操作系统	Windows7家庭基本版
一键恢复	无
其他端口和功能	内置立体声喇叭、130万像素摄像头、6个USB 2.0、多功能读卡器、显示器独立开关等

毒蛇升级
新版雷蛇巨蝮蛇鼠标

■晶合实验室 Red

新版巨蝮蛇（Lachesis）在多方面进行了升级，首先是激光引擎由3G升级为最新的3.5G，拥有5600dpi分辨率，板载内存也由32kB升级为60kB，用户可存入更多配置信息，新版更关注个性化，它采用三色LED灯，鼠标滚轮和尾部的呼吸灯均可自定发光颜色，只需在驱动界面中调出选项，在色盘中任意选择颜色即可。其余部分新旧巨蝮蛇差别不大，尺寸依然是129mm×71mm×40mm，重约128g，保持了左右对称的波浪形外壳、9个可编程按键、超静音支脚、镀金USB接口及约213cm的连线长度。

我们选择了较有代表性的《魔兽争霸Ⅲ》和《反恐精英》进行测试，



国产欧姆龙D2FC-F-7N微动开关

新版巨蝮蛇在使用中具有旧版产品的所有优点，例如重心低、定位准、左右按键手感舒适等，习惯了旧版手感的用户不会感到任何不适。这款鼠标高达5600的dpi在即时战略类游戏中显现出了价值，尤其是高分辨率下的混战中，可快速在大部队间调兵遣将，移动屏幕时也会更迅捷，帮助玩家抓住有利战机。





一如既往的好手感，可自定颜色的呼吸灯满足了用户个性化需求，这款产品适合即时战略类游戏，在低dpi下也可能玩好多数射击类游戏，使用时配合布垫效果更佳。

炫目度：★★★★
口水度：★★★★
性价比：★★★

厂商：雷蛇（RAZER）
上市状态：已上市
售价：599元
附件：说明书/贴纸等
咨询电话：400-716-8484
推荐：高端游戏玩家

智能语音
讯飞手机输入法



■晶合实验室 Red

近日科大讯飞发布并上线了其“讯飞语音云”产品，它是一种云计算的应用，开发者可通过该技术，低成本高效率地开发语音文字互转、合成等其他应用。利用云计算的优势，不仅令识别率更高，而且还能实现更多复杂应用。

我们本次测试其Android平台的语音输入法，安装后可用语音来进行QQ、短信、微博等内容的输入，令输入过程变得便捷有趣。讯飞近期还在官网http://www.voicecloud.cn/发布了“Android短信听写”软件，借助云计算，这款软件可摆脱庞大的客户端，方便用户快速编辑短信。这两款软件均为免费，用来展示“语音云”平台的技术实力。

我们使用HTC Legend手机作为测试平台，输入法的安装包为5.49MB，开启语音识别功能后需连接网络。该输入法的识别速度、识别率、断句、智能联想等表现超过我们的预期，我们测试了几十个常用短语，识别准确率在90%以上。得益于云技术的应用，即便是一些最新网络用语，如：“太给力了！”“洒家这辈子值了”都能完美识别。另外，输入法还支持手写输入、英文识别等功能，因此即便没有识别正确，修改时也非常方便。





新颖的输入方法，识别率也比较理想，适合厌倦传统输入法，或不懂如何使用它们的用户使用。对于没有实体键盘的Android触屏手机用户，此输入法也有很好的适用性，例如在公交车、街头等需要“边走边输入”的情况下，往往会带来很高效率。

炫目度：★★★★
口水度：★★★☆
性价比：★★★☆

厂商：科大讯飞（iFLYTEK）
上市状态：已上市
售价：免费软件
附件：无
咨询电话：0551-5331500
推荐：Android系统手机用户



智能手机操作系统演义

——群雄争霸篇

■策划 本刊编辑部
执笔 辰锋 谭湘源 小白 GZ

"智能"的起源

北京时间2010年6月7日，在苹果全球开发者大会上，苹果CEO斯蒂夫·乔布斯（Steve Jobs）在主题演讲中正式发布了苹果iPhone的第四代产品——iPhone4，在随后的几个月中iPhone4再次席卷全球。但就在8月，就有国外媒体报道称，市场调查公司Canalys和尼尔森公布的报告显示，谷歌Android系统已经超越iPhone系统成为消费者最青睐的手机操作系统之一。2010年10月11日微软公司正式发布了智能手机操作系统Windows Phone 7，并同时宣布了9款首批采用Windows Phone 7的智能手机。10月21日，第一台Windows Phone 7手机在新西兰正式售出，再加上，10月16日国外媒体传来消息，索爱决定不再使用诺基亚的塞班系统开发手机。此举意味着红极一时的塞班系统将仅仅剩下诺基亚一个手机厂商。如火如荼的智能手机大战逐步走向了高潮。从年初就策划的智能手机操作系统的专题，看来在年底成为了不能不做的热门话题。之所以一直在犹豫和策划中，实在是因为这个选题过于庞大，要想说清智能手机操作系统的今昔，至少要从两个方向讲起。智能手机——从名字上就能看出来，这其实是个二合一的产品，那就是智能和手机这两大块。手机的追踪溯源我们并不是我们要谈论的核心，至于1973年4月的一天，摩托罗拉公司的工程技术人员，马丁·库泊在纽约街头，进行无线通话的那个有两块砖头大东西，究竟是不是世界上第一部移动电话，他是不是手机的发明人，对于我们这个文章的意义并不太大。因为，现在大家说到的智能手机就操作系统而言，虽然名为手机，但血缘上不是继承自手机这一发展脉络，而是源自掌上电脑这条支脉。

掌上电脑是不是就等同于PDA是个没有定论的概念，作为俗人，我们姑且将他们等同起来。PDA的历史，最早可以追溯到Tandy公司在1983年推出的

TRS-80 Model 100 Micro Executive Workstation。当然，人们也常把它看作笔记本发展中的一个重要标志物，这台程序员编制BASIC程序的辅助工具，从外型来看，更像现在的电子辞典。据说直到今天，美国洛杉矶动物园的研究主任凯瑟琳·考克斯还在使用这台机器记录黑猩猩的行为。这款产品的生命力周期之长，在日新月异的今天现在看来有些不可思议。不过今天通常所说的PDA，是指基于Palm操作系统或微软Pocket PC操作系统的系列产品，这些产品除了能够使用厂家在出厂时预装的软件和数据库外，还可以自行选择安装软件。至于其他诸如电子词典，电子记事本（电子记事本是介于电子词典和掌上电脑的产物。电子词典在外形上比较有特点，也不带手写笔，与掌上电脑放在一起，一眼就能分辨出来，而电子记事本在外形上与掌上电脑没有明显的区别，根本的区别在于掌上电脑一般都采用开放式的操作系统允许用户随意装卸系统里的程序，而电子记事本，它尽管在外形上与掌上电脑相似，但在操作系统方面多数都是封闭的式的，被固化在机器的芯片中，而且还通常不支持网上多数的软件下载后安装，人们只能使用厂商提供的或厂商公开的功能，无法按自己的意愿装卸系统里的应用程序）一类基本上就不要提及了吧。

早在1990年，微软就推出了AT Work OS操作系统，希望靠这套系统带动一种名为



斯蒂夫·乔布斯这个不怎么讨人喜欢的人，在手机领域仍然取得了成功



7650手机，它让绝大多数国人第一次见识到滑盖、彩屏、内置摄像头拍照、五维摇杆



Tandy计算机公司制造的 TRS-80袖珍型计算机，大概要算是最早可以真正装在衣服口袋中的袖珍型计算机了

Win Pad的硬件产品。但这项产品一直没有在市场上打出名堂，而苹果公司却在1993年苹果公司推出了第一台今天意义上的PDA——牛顿（Newton）。但两家的产品都归于失败，失去的是树立手持数字设备标准的机会。

但正是因为牛顿的出现，为“牛顿”开发的手写识别软件Graffiti的程序员杰夫·霍金斯和销售员唐娜·杜宾斯基建立了PalmComputing公司，由于Graffiti大大提高了“牛顿”的手写识别能力，销售十分红火，Palm公司开始设计自己的PDA。霍金斯设计了独特的操作系统———Palm OS 1.0，以Graffiti作为PDA的手写识别软件。1996年Palm公司推出了Pilot 1000和Pilot 5000，到1997年Pilot的销售量就超过100万台，苹果公司多年未能达到的目标，Palm用了不到1年就实现了。同样在1996年，微软的Windows CE 1.0问世，因为这款操作系统与同年问世的Palm Pilot相比，几乎完全不具有任何诱惑力，Windows CE在与Palm OS的第一次正面交锋中，毫无争议地落在下风。

到了2000年4月，微软终于痛下决心摆脱Palm的巨大阴影，把基于Windows CE 3.0操作系统的PDA改名为Pocket PC。那时，尽管双方的市场份额仍然相差悬殊，但一个旗帜鲜明地站在Palm OS对立面的阵营终于正式成立。并最终赶上并超过了Palm OS阵营。PDA时代的故事暂告一个段落了，最后的胜利好像又是属于微软了，再下面的故事，这些PDA时代的恩怨就将被带到智能手机的世界了，在下面我们将针对目前热门的智能手机操作系统逐一演义，不过当时间走到世纪之交的时候，不能不稍微提及一下在另一条进化树上发展的手机系统，到了世界之交的1999年和2000年前后，他们也在向这个方向进化着，并留下了一些经典的回忆。

首先是摩托罗拉在1999年岁末推出的A6188的手机，6188集两大纪录于一身：它是全球第一部具有触摸屏的手机，同时也是第一部中文手写识别输入的手机。当然这些功能其实早在PDA上实现了，所以普通的消费者更多的把它看作是第一款将电子记事本（注意绝不是PDA）和通讯功能捆绑在一起的手机产品。虽然仅仅是电子记事本，不能自主的安装软件，定制服务，但A618一经推出，便成为了高端商务人士的首选，也由此让市场看到了智能商务手机的巨大市场。

在2001年1月，诺基亚第一款PDA手机9110诞生，诺基亚9110采用了正在高速发展的AMD公司所出品的内嵌式CPU，操作系统代号GEOS，内置8M存储空间。它的出现一度让整个手机业界瞠目结舌，原来手机也可以具备这么多的功能。但巨大的身躯，高昂的价格，短缺的软件并没有让他流行起来。虽然在2000年，日本就第推出了可拍照手机，但是由于日本手机制式与世界大多数国家都不相同，中国人真正见识的第一个拍照手机还要等到2002年诺基亚的7650手机，它让绝大多数国人看到了滑盖、彩屏、内置摄像头拍照、五维摇杆等艳绝



摩托罗拉的A6188


第一台今天意义上的PDA——牛顿（Newton）

的表现。

可以说，摩托罗拉A6188和诺基亚的7650给行业也给消费者带来了一个全新的概念，手机在通话之外，还要具有办公和娱乐的双重功效才是最完美的。这种意识直接催生了智能手机的诞生，但是原有封闭的手机的操作系统不可能满足日益丰富的需要；在PDA市场上， Palm Viso已经有了电话扩展模块， PPC爱好者也自己买来CF口的GSM模块改装成手机，写到这里，我忽然感觉我仿佛在写一个什么古生物进的进化史，是的，时代走到本世纪初，在两条不同线上平行发展的脉络，交织在了一起，互相缠绕，开启了智能手机的新时代。

Palm 好汉不提当年勇



人们用HP传统的蓝底白圈商标套住了Palm的字样

Palm公司是移动手持设备最老牌的开发者，其产品操作效率高，稳定性强，早期在国外的用户群中享有极高声誉。但是最早的Palm OS系统是单任务系统，在手机应用全面进入多媒体之后，其发展明显乏力。数年之前，Palm OS开始全面进入衰退期，甚至Palm公司一度还自己的机器上装载微软的Windows Mobile系统。最新的市场统计数据表明，Palm手机在美国的智能手机市场份额已在5%以下，彻底列入非主流机型。而在中国，Palm更因为一直缺乏中文化的软件，向来都是一款小众使用的机型。因此，作为老牌的、已经过气的经典机型，Palm在这几年的发展情况，是一直在努力寻找重新崛起的契机。

2009年6月，一款名为“Palm Pre”的手机引发了公众对Palm的全新注目。该系统携带最新设计的Palm WebOS系统，该系统一改Palm OS灰头灰脑的旧界面，并且适合于多点触控、多媒体应用、拍照和上网。由于Palm的用户量巨大，Palm Pre自身亦有可爱的外形（中国爱好者亲切的将其称为“胖梨”），它很快成为了一款焦点手机，并且一度承载了Palm手机再次振兴的重任。然而市场的反馈并不如想像中的好，Palm的江河日下似乎已经不能被一两款手机阻挡。



Pre 2将是未来一段时间Palm的主打机型

像Palm公司这种曾经独秀，现在却财政连续出现赤字，股票一度大跌的公司，极易成为很多巨头公司或新兴公司的收购对象。据传，苹果和谷歌都一度希望收购Palm公司，但都没有后文。因此2010年4月底，当惠普公司以12亿美元的高价并购Palm之后，人们既觉讶异，却也觉得不太出乎意料。可以说惠普的这次收购是明显的大手笔，收购之后，WebOS被惠普赋予新的使命：除了用在智能手机上以外，还可用到平板电脑等便携性产品之中。在历史上，手机厂商与传统硬件/数码产品厂商的合作并购多有先例，索尼和爱立信的组合是其中最成功的一例，人们也开始期待Palm被收购后，会开始一段重新充满生机的历程；同时也期待惠普作为智能手机及平板电脑的新生力军，能迅速做出自己的特色，开辟全新的市场。

惠普在收购Palm公司之后所做的第一件实质性产品，是将原来的Palm WebOS系统升级为WebOS 2.0，该系统最大的改进是设计了真正的多任务运行体制，并且优化了界面的友好度。而首款搭载WebOS 2.0的手机——Palm Pre 2——也已于近日上市，这是首款采用1GHz处理器的Palm手机，内置500万像素摄像头，带侧盘式QWERTY键盘，支持GPS/WIFI/蓝牙等，是一款紧随时代潮流的机型。目前，Palm公司在Pre后的所有机型，都未在中国市场上发行，因此国内虽然颇有Palm的死忠和爱好者，却很难真正接触到一款使用新版WebOS的Palm手机。

Palm的未来如何，全有赖于惠普的规划与实现。

Symbian 优势也可能是劣势

根据Gartner市场研究机构数据显示，2010年Q3的手机市场份额统计，诺基亚仍然以32.4%的市场占有率成为龙头老大，这同时也就意味着Symbian手机操作系统，也还是市场占有率最高的手机操作系统。不过，这并非什么值得可喜可贺的事情，实际上仅仅是3个月前，诺基亚的市场占有率还有36.5%，如果一路回溯到更遥远的2006年，这个数字则是可怕的占据统治地位的74%，这是诺基亚和Symbian手机操作系统最为辉煌的时刻。很显然诺基亚和Symbian手机操作系



诺基亚公司曾希望借助Symbian的系统统一手机天下的

统都已经陷入困境，当然这是较为客气的说法，如果是作前瞻性预测的话，不妨干脆说Symbian手机操作系统已经走入死境。略微有些讽刺意味的是，在2009年10月份的奥兰多IT博览会上，Gartner对于2012年手机操作系统市场前景预测，Symbian操作系统仍将以39%左右的市场占有率仍然占据第一位置，不用到三年后，甚至不到一年的时间，这个预测数字就被无情的跌破。我很愿意跟Gartner赌一美元或者同期汇率对等的人民币，2012年Android将超过Symbian的成为新的市场第一，即便第一不是Android也不会是步入末路的Symbian。

从1998年Symbian OS公司成立以来，在累计占据全球市场份额一半以上的多家手机厂商的支持下，经过十二年的长期发展，Symbian操作系统是全球手机领域应用范围最广，市场份额拥有绝对优势的手机操作系统。其系统能力、易用性等各方面应该说都得到了市场和用户的认可，市场地位甚至一度可以比拟计算机桌面市场上的Windows操作系统。这样接近垄断地位的高成熟度的手机操作系统，面对完全新生的iOS和Android的进攻却几乎没有任何抵抗能力，其市场占有率以高山速降滑雪姿态跌落而不是垂直跌落的唯一原因，仅仅只是支持Symbian OS的手机厂商惯性的积累出货使然。更为糟糕的是，缔结Symbian联盟的手机厂商遭遇了比Symbian本身更为快速的陨落。最初成立Symbian OS公司三巨头之一的摩托罗拉，在2008~2009年经历了前所未有的市场颓势，不仅交出市场占有率第二的位置，最终也只能依靠大规模的裁员度过倒闭危机，然而其手机业务部门被单独剥离已成定局，市场对于摩托罗拉失败的评论是“摩托罗拉手机终端主要存在的问题还是产品创新跟不上，用户体验不是太好”；最初成立Symbian OS公司三巨头之一的爱立信，其后续公司索尼爱立信同样在2008—2009年业绩高速下滑，市场占有率也从第四直接跌入不被单独统计的其它份额，它的情况甚至比摩托罗拉更为糟糕，摩托罗拉凭借着里程碑手机已经开始收获希望，而索爱至今都没有走上正确的道路，市场对于索尼爱立信失败的评论是“索尼爱立信高端手机缺乏引人注目的旗舰产品，增长最快的智能手机毫无亮点”。两位手机巨头的陨落不能说是单一方面的原因，但是细细体味市场评论背后的脉络，Symbian操作系统的缺陷对于手机厂商的制约隐约可见。最终UIQ平台被两位巨头宣布彻底抛弃成为2009年的最终句点，熟悉Symbian操作系统的都知道UIQ平台几乎就代表着Symbian操作系统的最高端。

因此过往积累的市场优势，随着2008年6月诺基亚全资收购Symbian OS公司开始不复存在，Symbian操作系统的前途命运就已经完全决定于诺基亚一身。诺基亚从三星电子和索尼爱立信等股东手中收购Symbian另外52%股权时，作出向Symbian基金会的机构公开Symbian源代码的决定，从而使得包括摩托罗拉、三星电子和索尼爱立信等手机制造商不再为自己手机采用Symbian操作系统而支付费用。不过市场对于诺基亚示好的反响恐怕会让Symbian基金会伤感。摩托罗拉坚决的砍掉了所有的Symbian手机订单，源源不断的Android智能手机充斥着摩托罗拉重新锻造的产品线，从Backflip到Flipout到Droid Pro，Android智能手机挽救了摩托罗拉并让它重新成为智能手机阵营的强势力量；三星电子同样早早放弃了Symbian，并于近期正式宣布2010年结束以后，就要关闭旗下Symbian论坛，并且也不再提供Symbian咨询服务，事实上三星早已完全致力于Android和Bada，Bada是三星电子公司自己开发的操作系统平台，用于中档价格的智能手机产品，2010年Q3的手机市场份额统计前三位，排名第一的诺基亚及排名第三的LG，虽然位置不变但市场占有率大幅下滑，只有排名第二的三星受益于Android操作系统销量不降反升，市场占有率从20.3%微升至21%；至于一直摇摆不定不能找到前行道路的索尼爱立信，也终于在2010年10月16日宣布，索尼爱立信将停止生产采用诺基亚Symbian操作系统的智能手机，它的智能手机将采用谷歌的Android操作系统以及微软的手机软件平台。除了诺基亚，索尼爱信过去10年来一直是Symbian的最大支持者，此举意味着正在遭遇困难的诺基亚公司很可能成为仍在使用Symbian平台的孤家寡人。

好吧，罗列出这么多事实只是为说明一件事，就是仍然占据市场第一的Symbian手机操作系统正在死去，死亡的速度远远超越人们的想象。正在本文撰写成篇时最新的消息传来，Symbian基金会首席执行官李·威廉姆斯（Lee Williams）日前以个人原因宣布离职，接着业界风传Symbian基金会将会由此终结，这一消息对日渐走下坡路的诺基亚显然是沉重打击。尽管Nokia的Niklas Savander在接受CNET的专访时，没有正面说出Symbian基金会的去留，不过就他的说法Symbian继续会在Nokia中端产品被采用。如果换一种方式来解读的话，也就是说在代表着高端的智能手机市场上，诺基亚已经默认Symbian的失败和消亡。虽然晚了一点，诺基亚已经在着手Symbian的替代者，由原有的因特尔Moblin和诺基亚Maemo两个系统合并而成的MeeGo操作系统。看上去MeeGo操作系统前景相当美妙，系统分别继承了掌握底层架构和终端设备优势的两大巨头的优秀基因，整合了两家各自的Linux运算环境（英特尔Moblin与诺基亚Maemo），针对多种计算设备的硬件平台而设计，包括便携式笔记本电脑、



尽管NOKIA N8整体涣然一新、硬件表现优越，但制约它的仍旧是塞班系统

上网本、平板电脑、多媒体电话、联网电视机和车载信息娱乐系统等，理论上完全可以挑战站在最前沿的Google、Apple的操作系统。然而不知道自己怎么失败的人永远也不可能成功，无法厘清Symbian的过失也就无法期望MeeGo能进行有效的修正，既然Symbian操作系统的死局已经无法挽回，那么剩下诺基亚面前的唯一疑问就是，Symbian的问题究竟在哪里？

缺乏时代节奏感可以说是Symbian最主要的问题。早在iOS和Android进入手机市场之前，Symbian与Windows Mobile竞争时就已经充分的暴露了这个问题，同期Symbian手机的硬件配置大幅度的落后于Windows Mobile手机，让始终追求最前沿硬件的高端手机用户抱怨不止。可悲的是以诺基亚为首的Symbian联盟从未正视个这个问题，也从未试图去改变来追赶时代的发展，反而为较低硬件配置Symbian手机的某些软件运行效率跟高配置Windows Mobile手机持平沾沾自喜，却未曾考虑成熟的Symbian操作系统本来就跟半路出家的Windows Mobile不在一条起跑线上，从而忽视了掌上电脑系统发展而来的Windows Mobile操作系统的优点。如Windows Mobile的多媒体优势、UI的自由度、触摸操作的方便、互联网和商务的应用等等，这些都是诺基亚从硬件到软件全面落后于Windows Mobile的体现，只是因为Windows Mobile的不成熟没有造成对Symbian的致命冲击。等到更为强势更为认真更为专心的Apple介入，iOS仅仅凭着革命性的大屏多点触摸操作方式就完全征服了大多数高端手机用户，此时的Symbian的操作方式显得如此的老旧笨拙不堪，然而却完全无力改变，因为其时Symbian依然不支持触摸屏，依然不能支持主流分辨率的大屏幕，意识到跟时代格格不入的Symbian这才开始开发支持大屏和触摸的v5版本，然而这已经无力改变Symbian的远远落后时代的格局。居安却不能思危，落后却拒绝改变，这就注定了Symbian成为时代弃儿的命运。

如果说缺乏时代感是Symbian联盟决策上的失误，那么缺乏技术关怀则是态度上的缺失。科技以人为本是诺基亚标榜自我的文化语，应该承认在处于传统无线通讯的时期，诺基亚有以此自傲的理由和资本，但是此后这就成为只停留在广告中的口号。手机进入到信息化交换中心的时代后，诺基亚依然沿用着传统的机海战术，仍以手机功能来细分出大量手机机型，却不去考虑Symbian操作系统的内容应用，从根本上忽视了用户甚至开发者的需求呼声。最简单的例子Symbian用户深恶痛绝的证书和签名问题，从Symbian S60第三版开始Symbian手机开始引入了证书、签名这一概念，如果想用好一个软件就必须给这个软件签名，要签名就必须有证书，可是对于一个普通用户究竟要去哪里去购买证书？为了所谓的安全将绝大多数的Symbian智能手机变成了非智能手机，大多数普通用户就此断了安装软件的念头，更何况Symbian系统各版本间的软件不兼容，第二版的软件在第三版手机上用不了，新的第五版手机又因为全触屏技术的应用，更是完全不能使用第二、三版的任何软件。这直接导致了Symbian智能手机用户对于Symbian普遍认识模糊，大部分人甚至分不清Symbian S60和Symbian S40有何不同，因此Symbian手机用户的忠诚度普遍很低，当他们认真考虑下一部智能手机时，Android等就会很容易的被列为新的选择。事实上缺乏关怀的态度也延伸到Symbian的开发者，不用去讨论Symbian“开源”前后的开发者能够获得的支持，仅仅举一所有人都能理解的技术开发问题，应用程序在开机的时候能够自动启动是对操作系统的一个普遍要求，但是在Symbian操作系统上，如果你的程序没有经过 Symbian Signed，则无法达到开机自启的效果。注意这个签名是严格意义上的开发者自签名，而不是网上流行的用户自签名，这样的措施断绝了大多数业余爱好者偶然为Symbian开发程序的兴趣和动力。于是Symbian OS在市场份额上占绝对优势，不过在开发者数量上却远远落后于其它竞争者，有统计的Symbian程序员仅仅只有5万余人，与极为庞大的用户群体完全不成比例。

最后，以被当作是Symbian系统救命稻草的Symbian^3系统所获得的评价作为结束吧。美国电子产品网站Engadget对N8的评分仅为5分（满分10分）。Engadget评论员Vlad Savov表示他喜欢N8硬件设计，但对Symbian系统却评价不高。Savov指出，“很不幸，Symbian系统发展缓慢，目前也仅满足5年前或更早时候使用智能手机的用户需求。”PCWorld则给予N8三颗星（满分五颗星）的评价。PCWorld测评文章则同样指出N8硬件设计让人印象深刻，但Symbian系统却无法激起用户热情。PCWorld专栏作者Ginny Mies表示，“N8是一款让人爱恨交加的手机产品。它拥有一些令人惊叹的设计，例如摄像头以及视频支持等，但是它的软件系统却会让用户感到沮丧。”再见吧，Symbian！



Symbian基金会首席执行官李·威廉姆斯（Lee Williams）日前以个人原因宣布离职



曾辉煌一时的爱立信手机也曾是Symbian OS公司三大巨头之一

Blackberry 求变也许是妥协

黑莓手机在中国的发展现状与欧美国家相比，纯属是两重天。笔者其实也是一名黑莓手机的用户，几年来已经手过三支黑莓手机，但是在生活中，几乎找不到使同品牌手机的亲友，相当长的一段时间里，这种机器在中国都只能通过水

货渠道购买。不过，也有例外的时候，每当笔者和大学的同学聚会，其中就会有一两位女同学，掏出自己的手机，赫然就是黑莓，按理说笔者应当去套近乎，但碰到这样的情况其实只是感觉和机主相距更远了。原来这些女同学们本科或研究生毕业后，就直接去了外企工作，她们工作的单位，经常是审计、法律或者公关，没错，就是你们所熟悉的“白领丽人”。然而说实话她们一点都不爱手上的黑莓，除了该系统上没有什么好玩的软件外，更让人郁闷的是，这种手机就是工作的标志。有一个在外企律师所工作的女同学，向我抱怨每天早上一起床，就会发现黑莓上塞满了来自全世界各种时区的邮件，这听起来仿佛很有全球一家的小资感，但是基本上每一封邮件，都需要她在第一时间内尽快回复。所以说不像笔者，拿着黑莓是为了没事在上面用全键盘打点儿字，或者是就是为了与众不同，走在街上就没人跟你用一样的；她们有了黑莓，即使没有坐在城市里最高的那几幢华丽的办公大楼中，也会被迫牵挂着工作。要不怎么说资本主义残酷呢，在笔者看来，资本家就是通过类似这样的小小的手机，将我往日可爱的女同学们变成了卖命的机器。

这样的讲述似乎有点跑题，但恰好说明了黑莓手机的各种状况。黑莓手机的东家Research In Motion（一般简称其为RIM公司），为旗下几乎所有手机赋予的卖点就是三个：安全稳定、全键盘打字便捷、邮件推送系统便于企业等集团用户操作。因此它在相当长的时间内，盯住的用户都是在公司里上班的职员。

很多人都听说过黑莓在“911”事件中崛起的故事，可是谈起技术细节来全都迷迷糊糊：为什么全美国的无线通讯都乱套了，副总统切尼还能用黑莓通信呢，难道黑莓无线信号在空气中就能横着走？真实情况是这样的：2001年9月11日美国遭受了恐怖分子袭击后，全国民众得知当今地球上最优秀的国家却并非固若金汤，开始陷入到一片恐慌之中，人们之间迅速通过手机相互沟通问候，一时之间线路严重堵塞（你懂的，你也有过在除夕、中秋发不出短信、拨不出电话的经历吧），这就是前面所说“乱套”的原因，并不是说恐怖分子除了攻打世贸，还用高科技截断了通讯信号。而黑莓手机在设计上注重安全和稳定，它在美国走的是专用的线路，其上的邮件是直接从服务器推送的，即使一时线路繁忙，也能腾出邮件推送的渠道。这样切尼同志就能在周围同僚们纷纷对着瘫痪的手机吹胡子瞪眼睛的时候，照样收发邮件，第一时间获知灾难的最新消息。于是，在副总统的亲身经历之下，邮件推送系统在公众心目中的性价比大增，黑莓手机开始在美国从头至脚全面普及，并且饱受尊重。

当然除了信号之外，黑莓确实也还有其它出众的地方。例如它的整个系统都有非常安全的设定，系统中除了各种安全锁之外，还自带有信息擦写软件，短信、邮件等内容擦除后谁也找不回；它的邮件是完全加密的，即使是RIM公司自己，也不可能在密码手段之外获取邮件的内容，这也意味着这种安全性是独立在任何权力机构之外的。近来有消息报导，印度、沙特阿拉伯、阿联酋等国家共同威胁RIM公司要停用黑莓服务，因为他们担心这种不在任何监督下的“安全性”反而会被恐怖分子利用。在安全性之外，黑莓的全键盘是相当便利的交流工具，虽然现在全键盘手机以及通过触摸屏实现软键盘的手机比比皆是，但是黑莓一直以优良设计的键盘，以及系统中各种便利的键盘操作为傲，例如多不胜数的键盘快捷键、所有菜单项都可通过首字母来选择，以及一键拨号等等；据传“黑莓”这个名字的来源，也跟密密麻麻的键盘按钮好似莓子果上的突起一样有关（鬼知道命名者有怎样的审美观……）。另外，邮件推送是黑莓最关键的卖点，它会将企业所使用的邮箱与通讯服务商的黑莓专业服务器挂钩，当企业邮箱收到邮件后，将转发给通讯服务商的服务器，服务器再发送到员工的手机上（他们不称之为短信SMS，而将短信和邮件等统称为“信息Message”）。



2008年底的黑莓旗舰机型Bold 9000


黑莓首款滑盖触屏机Torch 9800



黑莓最新翻盖机型Style 9670

从黑莓的出身、崛起以及技术特色来看，我们能下这样的定语：黑莓手机才是一款真正的严肃的商务手机，甚至可以说它就是为了公司这种制度而存在的。在这样的结论之下，你就很容易理解，为什么一个使用黑莓手机的用户离不开黑莓，但是，当他或者她，尤其是“她”，见到一款像iPhone这样充满了人性欢乐的手机，就会忍不住去想：“能不能用这样的手机去办公啊？”要知道自从公司制发明之后，很多人作为员工的角色而存在于世，但其本身更是作为一个完整的人而在世上生活。这也是黑莓近来在智能手机市场上受到最大挑战的根本。以RIM公司在2008年底发布的一款旗舰机型Bold 9000来说（这恰好是笔者现在使用的手机），该机器价格堪比iPhone 3G，但是机身上除了继续没有触摸屏外，居然只配备了一个只有200万像素的摄像头。与其它旗舰手机随便就500、800甚至1000万像素的摄像头相比，不能说是寒碜，只能说RIM公司的设计者在商





黑莓curve 8900的多种色彩外壳为黑莓增加了一些不那么死板的色彩

务机上的理念十分坚定，在娱乐机上的理念尚未转变得心甘情愿。

然而市场的反馈则是有趣的，据今年8月尼尔森发布的一份数据，有42%的黑莓用户计划在选择下一部手机时，会仍旧继续使用黑莓，而在Android和iPhone用户之上的同一调查，其结果分别是71%和90%！尽管目前黑莓在美国市场上仍是领头羊，但目前受到Android和iPhone的联合冲击，其市场份额正在悄然缩水。事实上，前面提到的Bold 9000已经是一款向娱乐及个人消费妥协的产品，而在黑莓最近发布的各种新产品中，翻盖双屏、侧滑全键盘、触摸屏等娱乐性设计元素，更是一股脑地全都出现了。例如最新的Torch 9800是一款滑盖触屏机，而Style 9670则是一款翻盖机，两款机型中，黑莓引以为傲的键盘全都隐藏了起来。这是黑莓全面重视娱乐以及个人消费需求的重要开始。目前在彼岸的美国员工朋友当中，黑莓手机依旧喜闻乐见，公司们也非常愿意员工继续使用黑莓手机，但是RIM公司要做的是如何保住这大好江山。

而在中国，黑莓的事业可以说还刚刚开始。并不是说RIM公司没有觊觎中国市场的野心，早在2007年，RIM公司就曾与中国移动签约进入中国市场，鉴于前面说的黑莓的各种特色，它的服务和产品首先面向企业用户推出。然而由于邮件推送的费用过于昂贵，可选手机终端也只有一款当时价格不菲的8700，因此该服务推广进度之缓慢，也许令RIM公司大受挫折，他们大概没有想到中国的公司对邮件系统这么不感冒，或者自己也不去想如何用中国人的眼光来看待收费的高低，总之此事一时耽搁下来。2009年，iPhone开始与联通正式签约，这一行为似乎重又触动了RIM公司的心扉，这次他们开始向电信寻求合作。今年，双方不仅已经签下了合作，推出了相应的CDMA定制黑莓手机，更有意思的是，根据目前已曝光的非官方消息，电信所支持的黑莓服务中，首次包含了个人服务业务，个人用户无需企业服务器，就能将自己的Gmail、雅虎、Windows Live等邮箱绑定到电信服务器。

然而黑莓手机想要在国内推广，前方仍是艰难险阻一片。在电信正式推出CDMA黑莓手机之前，国内使用黑莓手机的，除了像笔者这样的小众爱好者之外，就是前面提到的外企员工。黑莓智能手机现在要在普通用户中推广，就意味着要从iPhone、Android、Windows Mobile、Symbian和各种山寨机手中抢市场，而这些手机都是全面注重个人消费功能，黑莓要打的牌，首先仍旧会是安全和邮件。企业信息的安全概念目前在国内并未受到足够重视，黑莓在美国的崛起跟911事件密切相关，而这样的契机，在中国没有也不可能出现，再者，根据前面提到的印度等国对黑莓加密功能的反对，这反而可能成为黑莓在国内推广的潜在新障碍。而国人对于邮件推送，实际上已经一点都不陌生。中国移动的139邮箱，是最早用实践来推广这一概念的产品，笔者的不少商务朋友，目前都申请了139邮箱，并将其作为自己最主要的邮箱。该邮箱的服务费非常低廉，虽然它在安全与稳定性上可能无法与RIM公司的强大服务器相比，但是对于一个已经使用上的普通用户，笔者目前还没想到什么更有说服力的理由，让他们迅速转到黑莓的平台，并且换上一支专用的黑莓手机。

最后要说到的是，在操作与设计上，这款手机还是有让人倾心的特点，例如对键盘操作的完美支持等，这也是国内没有行货，却有一小批坚定爱好者的原因。然而目前黑莓中文系统却亟待完善。英文键盘在中文方面的表现力本身就会下降（例如菜单再也无法用首字母调用），而黑莓系统对中文的支持却仍旧不够，该系统无法让第三方输入法像系统自带输入法一样便利地使用，这对英文用户来说或许还可接受，但是中文用户则难以理解，虽然黑莓本身也在不断改进系统自带的中文输入法，但有什么比第三方开发的各种竞争性质的软件更让人觉得灵活实用呢。另外笔者大部分情况下都会使用英文系统，却糟糕地发现在很多系统自带的软件中，中文文件名都是乱码。最后，黑莓希望能向个人消费机迈进，这势必与其一贯坚持的安全理念相冲突，以黑莓系统自带的蓝牙功能来说，传输文件时为了保护隐私，操作步骤非常谨慎，总是让新上手的用户大呼难用。这些都是未来黑莓手机要考虑的问题，有些问题并不是简单改改就了事，它们往往意味着一种理念的变革，这种变革甚至可能意味着损失一批原本忠贞的用户。

这些，都是强大的RIM公司必须直面的。

结语

在绝大部分的科技领域，都有“制式”与“系统”的竞争，无论是游戏主机领域、数码存储领域、还是手机领域。但无可置疑，只有手机的系统之争的影响最为广泛和深远，理由很简单，因为我们每个人都离不开手机。人们为什么要选择一款手机并不仅仅是因为它的外观，而更是因为它有怎样的系统和功能。随着互联网无线应用对于工商业和人类生活的广泛影响，手机的操作系统也在这种瞬息万变的时代经历着考验。曾经拥有的优势，可能很快会被新晋者超越，曾经固守的资源也很快变成了发展的拖累。我们在本期专题中主要谈及的几款主流的手机操作系统，都曾是在这个时代中叱咤风云，左右了我们对于手机的认识和使用的习惯，而在新的时代里，它们都面临着某些危机。那么，最新崛起的手机操作系统，又有哪些可能一统天下呢？敬请关注本刊12月下期专栏评述的下篇。

本栏目各文中出现的所有网络链接将在大软地盘（bbs.popsoft.com.cn）置顶帖中登载

揭开小企鹅的新面纱

——腾讯QQ2010新功能与第三代QQ平台应用揭秘

■贵州 冰河洗剑

近日，腾讯与360两家网络软件厂商之间轰轰烈烈的乱战，引发了互联网上众多观望者的思考与争议，是非公论，各执一词。其实，有关腾讯与360这场纠缠不清的乱战，其关键实质依旧是围绕利益展开的纠纷，而对于腾讯来说，最根本的目的就在于维护围绕着QQ平台展开的各项网络服务。

从较早的QQ2009到最新的QQ2010，作为QQ软件系列的第三代平台，如今的QQ功能理念早已不仅仅局限于简单的聊天工具。腾讯围绕着QQ推行的各种互联网服务，逐渐让QQ稳步向综合性互联网生活平台的方向发展。360所推出的QQ保镖，在某种程度上试图影响QQ所建立的这个庞大的整合平台，自然不可避免地引发了网络战争。

腾讯为何如此重视QQ平台？以QQ2010为代表的QQ软件系列的第三代平台，究竟包含着什么样的秘密？

从网络传呼机到互联网在线生活平台

——QQ发展史简介

1998年11月，一家名为“腾讯”的公司在开始中国互联网崭露头角，从此引发了中国互联网的一场巨变。1999年2月10日，腾讯公司正式发布了QQ99 beta build 0210（图1），腾讯即时通信服务正式上线。从最初版本的QQ出现，到如今的QQ2010 SP2.2，腾讯QQ历经了数十个版本的变化，影响了一批又一批的网络用户，已经成为了众多网民生活中不可或缺的东西。



按照腾讯官方的说法，到目前为止，QQ的核心平台已经历了三个时代的变化：第一个时代是从1999年到2005年，以QQ的最初版本为代表；第二个时代从2005年延续到2008年，以QQ 2005为典型（图2）；而到了2009年，随着QQ 2009正式版的发布，宣告了第三代QQ平台的登场，QQ2010版本的推出，则意味着这个新平台进一步地走向成熟。





第一代QQ正处于中国互联网的萌芽时期，QQ的即时通讯功能顺利地满足了用户跨空间沟通的需求，那时的QQ主要功能也是以沟通为主的简单应用；而在第二代QQ上线的时期，中国互联网已发展成熟，网民呈现出的多样化需求，让QQ开始从单一的IM聊天软件逐渐向功能丰富的互联网平台发生转变；从QQ 2009开始，QQ正式步入了第三代平台时期，这一代QQ平台的核心是“Hummer”（中文即“蜂鸟”），以Hummer为平台的QQ开始迈向国

际化、跨平台的多元化应用，同时更加简洁的操作界面和更加漂亮的主题外观也给用户提供了更舒适的使用体验。QQ的第三代平台，涵盖了网络生活的方方面面，诸如聊天、游戏、共享、阅读、音乐、影视、网页浏览、办公、邮件、通讯、搜索、微博、资讯、网购、股票等众多的网络生活应用项目（上页图3），无不包含在内。一个围绕QQ发展的庞大的通天帝国开始崛起。

不仅仅是沟通

——QQ第三代平台特色功能应用简介

和以往的版本相比，第三代QQ在线生活平台包含有许多崭新的特点。下面，就让我们通过对最新版的QQ2010 SP2.2各种新功能的介绍，来体验一下第三代QQ平台的应用特性吧。

一、QQ2010的定制化新体验

第三代QQ平台有一个很重要的特点，就是定制化与模块化，让QQ的个性化设置变得更容易。这个特点不仅体现在QQ2010的界面美化上，还表现在各种功能模块的定制方面。

1.绚丽的个性化皮肤界面

在第三代QQ平台中，可以对软件的界面进行绚丽的个性化定制。而在最新版的QQ2010中，更提供了全新的皮肤引擎，操作起来更加简便。



4

点击QQ主界面顶部上方的“更改外观”按钮，弹出“外观选择器”对话框，可以看到几款预置的QQ皮肤界面。将鼠标移动到某个样例上，可以实时地预览效果（图4）。除了默认效果外，还可以在颜色选择面板中方便地设置界面的颜色外观。

在QQ2010中，可以方便地将喜欢的图片直接设置成QQ皮肤，不必再使用编辑器进行烦琐的操作了。在外观编辑器中，点击“+号”按钮即可选择添加皮肤图片。更快捷的方法则是直接将图片拖入QQ主界面顶部区域，即可自动生成QQ2010的界面皮肤（图5）。



5

2.聊天窗口，个性化装扮

如果你厌倦了千篇一律的QQ聊天窗口，QQ2010中还提供了“聊天窗口装扮”功能，让聊天对话框的背景不再一成不变，更可以与好友共享，。

从QQ2010主界面上进入“系统设置”对话框，在“基本设置”→“聊天装扮”选项中，即可看到了多种预置的聊天窗口背景方案（图6）。普通用户共有4种方案可选，QQ会员则可使用上百种更加漂亮的装扮。当然，如果不喜欢花哨的聊天窗口，也可以在下面进行选择屏蔽。

设置好聊天窗口装扮后，在与好友聊天时，QQ会将窗口背景共享给好友，同样也可以看到好友设置的装扮



6

（图7）。如果双方都进行了设置，在对话框中会出现“聊天装扮”切换按钮，可切换显示自己与好友的装扮方案。



7

3.大尺寸头像的自由设置

除了界面皮肤与聊天窗口外，QQ还提供了其他丰富的外观定制项目，包括QQ头像、上线提醒、身份验证等。



8

QQ2010支持尺寸大小为100X100的高清大尺寸头像，只需在“个人资料”→“更换头像”选项中上传一张头像图片，QQ2010就会自动弹出简单的图像编辑工具（图8）。用户可以进行便捷的图像裁减及旋转等操作，完成后保存设置就能使用高清大尺寸头像了。QQ会员还支持“保存高清图片”，让好友也能欣赏高分辨率的头像。

4.提醒、隐身与身份验证的定制

QQ2010还加强了自定义好友上线提醒的功能。在旧版QQ中，如果开启了“好友上线提醒”功能，当好友数量非常多时，往往会造成极大的困扰；而在QQ2010 Beta版中，可以对特定的好友单独设置“上线提醒”。

在“系统设置”→“状态和提醒”→“消息提醒”中，勾选“以下好友上线提醒”选项，然后点击“添加”按钮，选择需要关注的好友即可（图9）。此外，在好友头像上点击右



9

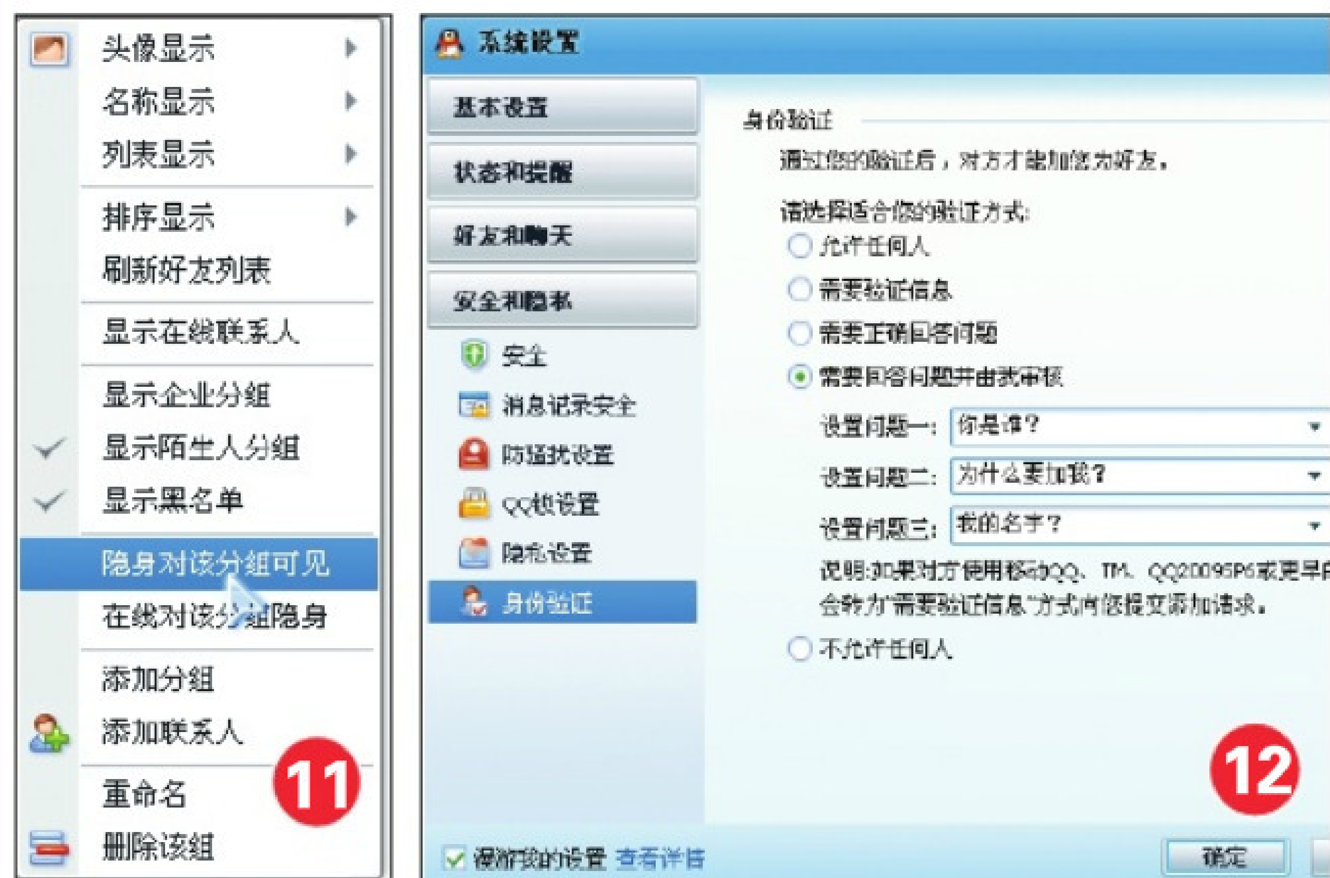
键，从弹出菜单也可以为指定好友单独添加“好友上线提醒”选项（图10）。

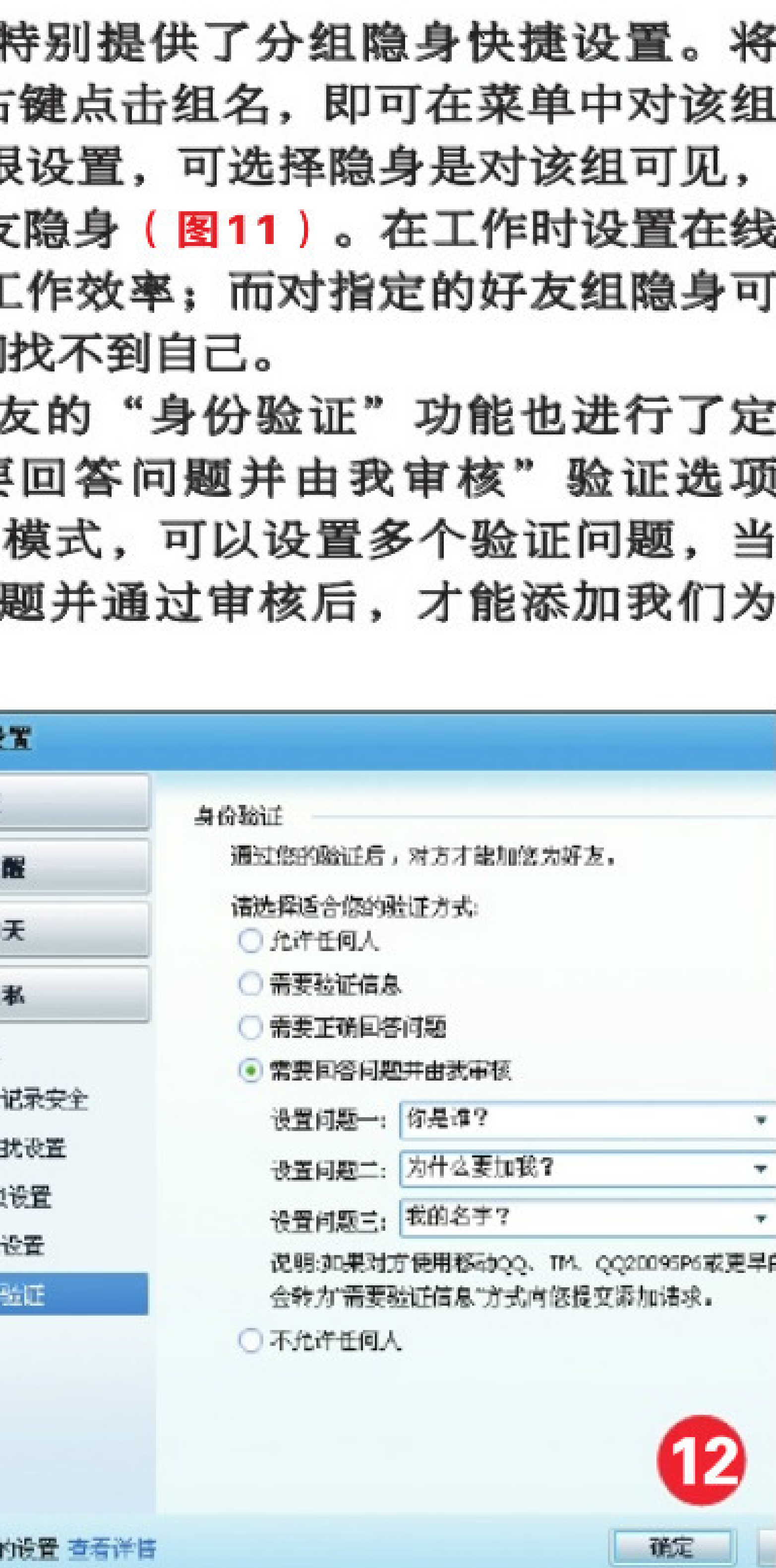


有时候在隐身登录QQ后，想让某些特殊的好友能看到自己的上线状态，可以为该QQ好友定制隐身可见。在好友列表中右键点击用户头像，从弹出菜单中选择“权限设置”→“隐身对其可见”即可。

在QQ2010中，还特别提供了分组隐身快捷设置。将QQ好友分组后，鼠标右键点击组名，即可在菜单中对该组所有联系人进行状态权限设置，可选择隐身是对该组可见，或设置在线时对该组好友隐身（图11）。在工作时设置在线隐身，避免打扰，提高工作效率；而对指定的好友组隐身可见，又不用担心好朋友们找不到自己。

QQ2010对添加好友的“身份验证”功能也进行了定制优化，增加了“需要回答问题并由我审核”验证选项（图12）。使用该验证模式，可以设置多个验证问题，当对方回答预先设置的问题并通过审核后，才能添加我们为好友。

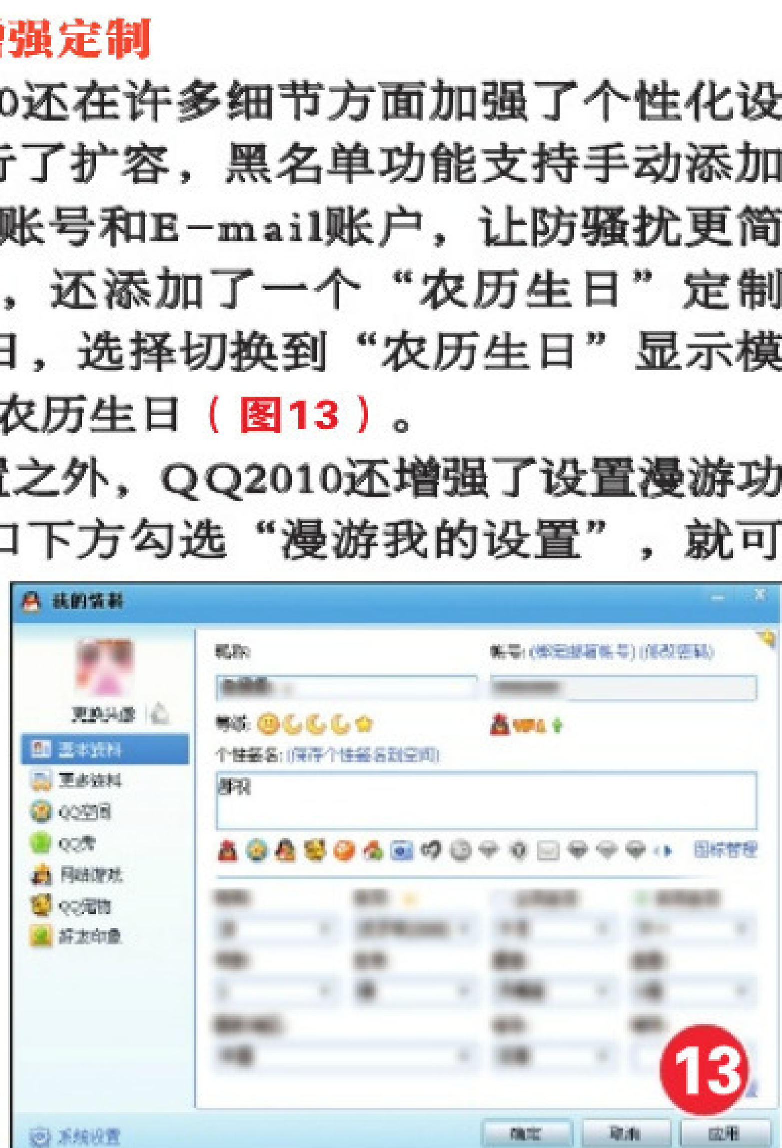




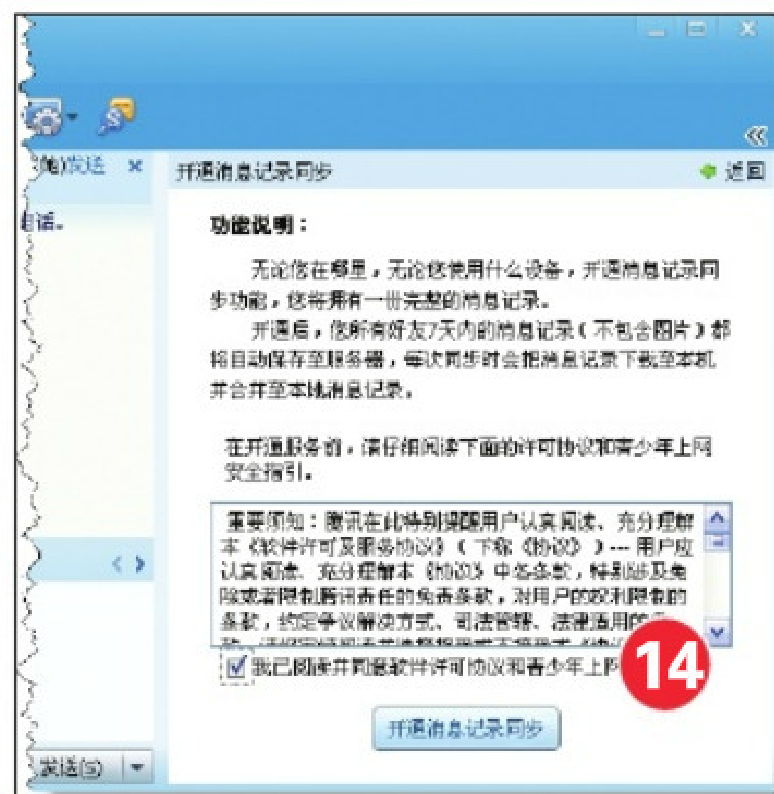
5.其他细节的功能增强定制

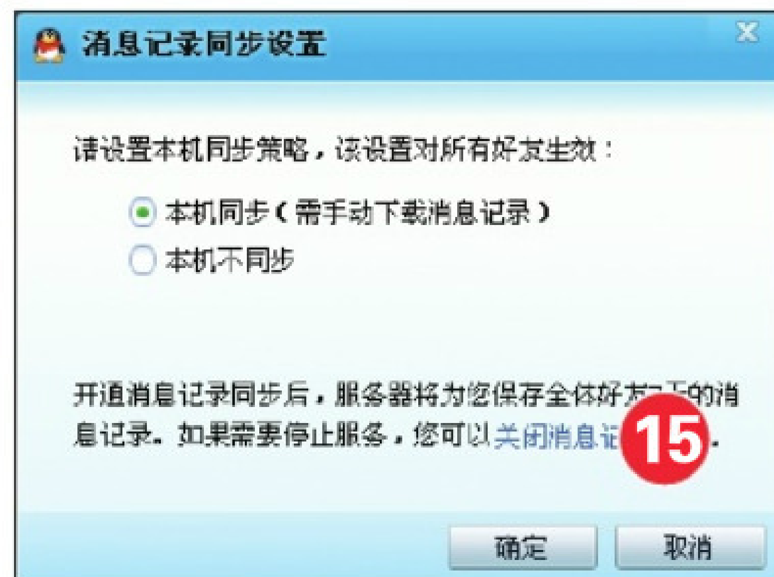
除此之外，QQ2010还在许多细节方面加强了个性化设置。例如对QQ昵称进行了扩容，黑名单功能支持手动添加ID，并且支持添加数字账号和E-mail账户，让防骚扰更简单。在个人资料设置中，还添加了一个“农历生日”定制项目，只要输入公历生日，选择切换到“农历生日”显示模式，QQ就会自动推算出农历生日（图13）。

除了本身的个性设置之外，QQ2010还增强了设置漫游功能，在“系统设置”窗口下方勾选“漫游我的设置”，就可将定制好的QQ设置在任何地点登录使用了。在面向全体QQ用户开放的聊天记录的漫游功能上，也有更细致的定制选择功能。

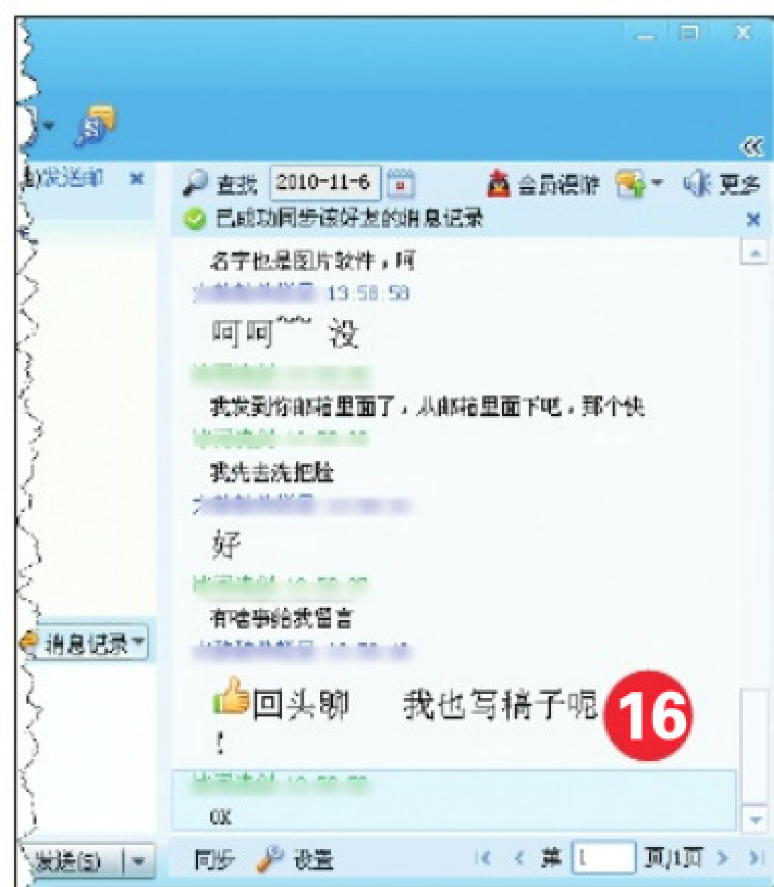


在聊天窗口中点击展开消息记录页面，点击“开通消息记录同步”，然后勾选同意消息记录漫游用户协议（图14），通过第二代密码验证，就可以开通漫游聊天记录服务。然后还需要在本机设置消息同步策略，点击消息记录页面下方的“设置”→“消息记录同步设置”，打开设置对话框，选择在本机同步或不同步消息记录（图15）。

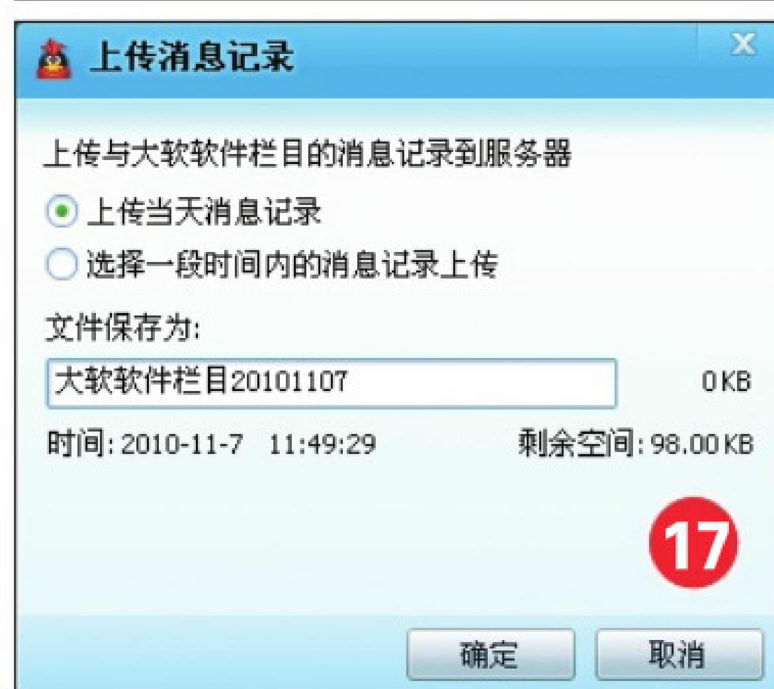




选择开启消息记录后，以后在任意电脑上使用QQ聊天时，将会自动上传同步所有好友7天内的聊天记录。当换了某台电脑QQ聊天时，如果想查看以前的聊天记录，可点击聊天记录框下方的“同步”按钮，将自动下载该好友最近7天内保存在服务器上的消息记录（图16）。



在浏览同步上传的聊天记录的时候，还可以点击日历标志，在展开的日历中选择查看具体时间的聊天记录。另外，也可以使用手工上传功能，永久漫游指定好友指定日期的聊天记录（图17），QQ会员还能根据会员等级，选择漫游表情，定制更加自由。



二、商务办公助手与协作平台

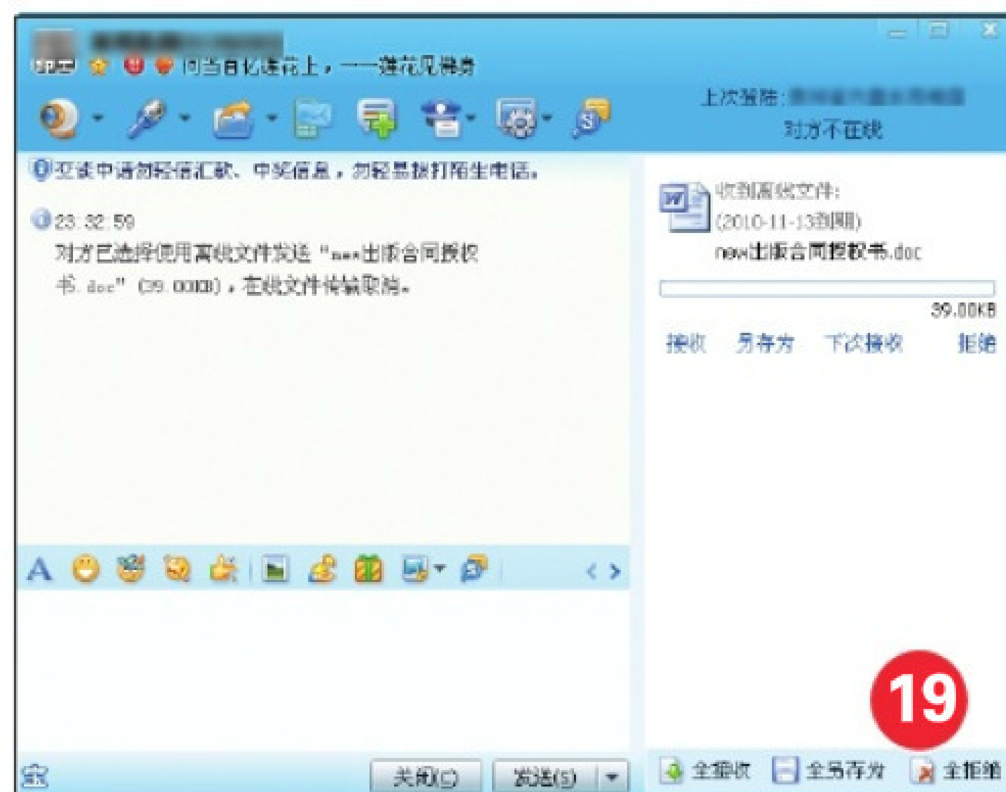
作为即时通讯软件，QQ早已成为上班族工作往来的联系工具，除了办公联络外，第三代QQ提供了便捷易用的办公协作共享平台，可以方便用户随时随地进行办公文件交换。

1.离线传输商务办公文件，绝不浪费时间

如果办公交换的文件体积较大的话，传输时间会很长，双方往往不可能一直守在电脑前等待传输完成。如果你同样有这种困扰的话，不妨来试试新版QQ的离线文件发送功能，通过服务器中转的方式实现文件传输：直接将文件拖放到聊天窗口，然后在右侧窗口中选择“发送离线文件”（图18）。



当好友上线登录QQ后，就会收到离线文件的消息提醒，点击“接收”即可（图19）。如果此刻不方便接收，点击“下次接收”则会在下次登录QQ时收到提醒。这种方式上传和下载文件的速度都很快，大体积的文件传输也不需要太多的时间。



另外，QQ2010增强了文件夹传输功能，直接拖动某个文件夹到聊天窗口，就可以传输文件夹中的所有文件了。并且QQ2010对这种传输方式进行了优化，即使是小文件较多的文件夹速度也相当不错。

2.随身携带的办公文件夹

当我们在异地出差办公时，往往需要随身携带一些办公文档，QQ平台中提供的文件收藏和文件中转站网络存储平台就可以方便地满足这种需求。



点击QQ主面板的“网络硬盘”组件图标，即可打开QQ的网络存储空间，在“收藏的文件”和“中转站文件”两个分类中存储各种文档、图片和音乐等文件（图20）。其中，“中转站文件”提供了2G的免费空间，可保存文件7天，保存时间可以无限续期；在“收藏的文件”中，可以直接将重要的文档、音乐、照片无限期保存，但是空间较小，只有130MB。



点击面板上的“上传”按钮选择文件，或者直接将需要上传的文件用鼠标拖至网络硬盘面板中，系统将自动完成上传。点击网络硬盘中的某个文件，会展开功能列表，可选择“下载”、“发送”、“删除”和“改名”等操作。当某个办公文档上传完毕后，可以点击“发送”，自动打开浏览器进入QQ邮箱，将此文件作为附件发送给指定的好友（图21），当然也可以把下载链接直接复制进行发送。

另外，在收藏文件时可启用“网盘密码锁”，为对自己的移动文件柜上锁保护。不过，这个功能只有付费的QQ会员才能使用。

内测中的QQ随身盘

QQ除了“文件中转站”和“收藏的文件”外，还有一个正在内测中的“随身盘”功能（图22）。随身盘的容量同样为130MB，无存储时间期限。上传到随身盘中的音乐、照片和文档会自动分类，也可以创建分类管理上传的文档。



3.办公小助手，随身携带的备忘录

工作太忙，难免会有些琐碎小事容易被遗忘。新版QQ提供了办公助手服务，可使用备忘录记录要办的事，随身漫游携带，便于随时提醒。

打开QQ的网络备忘录，设置保存要提醒的事项后，点击左下角的“启用备忘录漫游”（图23），在左侧备忘录栏中的事件漫游标志就会显示为“已漫游”。使用其他电脑登陆QQ，会自动弹出备忘提醒。不过备忘录漫游只有会员能使用，普通用户只能在本机设置保存备忘录。



三、SNS立体空间式网络交友平台

如今的QQ已经发展成为一个具备立体空间式特点的SNS网络交友系统，除了通过聊天进行交友外，QQ空间、微博、校友、游戏、拍拍购物等众多网络生活应用已被集成为一个整体，成为了一个多渠道的交友平台，极大地方便了互联网人际关系网络的建立。

1.博客空间，QQ轻松编辑整理

依附在QQ中的QQ空间，提供了文章日志、图片、音乐和美化装饰等功能，已成为了QQ用户首选的博客基地。第三代QQ平台，更加强化了QQ与QQ空间的整合与联系。在QQ2010中新增了“QQ空间编辑器”功能，用户可以无需

进入自己的QQ空间，只需要使用本地的QQ空间编辑器功能，就可以快速的对QQ空间进行记事、传图片、写日志等操作。



在QQ好友列表当中双击自己的QQ头像，即可快速打开QQ空间编辑器。在“写日志”中，可以方便地撰写文章内容，并进行排版和设置特效、添加表情图片等操作（图24）。日志编辑完成后，点击“发表日志”就可自动将文章发布到QQ空间中去。



在“传图片”功能中，可以方便地把本地图片上传到QQ空间相册中，直接将图片拖动到上传框中即可快速添加（图25）。也可以在本地新建相册，并对图片作一些简单的调整处理。



在QQ2010的“QQ空间编辑器”中，“记事本”是新添加的功能（图26）。在记事本编辑状态下，可以直接拖拽图片到编辑区域进行快速添加。在“记事本”中发表的文章与图片，都默认设置为只有自己才能查看，适合存放私密信息。当然，记事本中的文章内容也可以转为公开发布。

2.微博聊天，即时关注好友动态

如今，内容只有百字的微博开始逐渐接替了博客的流行地位。通过微博可以更加方便地发布新消息，也可以即时地了解好友的最新动态。在QQ第三代平台中，融入了腾讯QQ微博功能，打造出了更加全面完善的SNS关系网。



在QQ2010面板上，点击“微博”图标，打开微博面板。如果尚未开通，可点击“立即开通”，打开QQ微博官网进行认证开通（图27）。

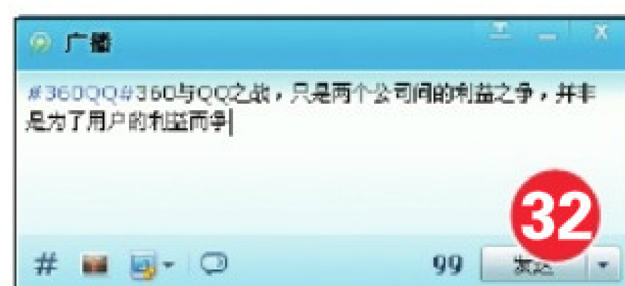
开通微博后，就可以在QQ软件中使用各种微博功能了。QQ2010的微博功能与普通微博客户端类似，不过使用起来更加便捷。在QQ微博中，发布新内容称为“广播”，每一个回复称为“对话”，转发消息称为“转播”。添加微博好友也可以直接在QQ中进行，点击QQ面板上的“我的微博”按钮，打开“我的微博”页面。在中间的搜索框中输入好友名字、账号或感兴趣的微博话题（图28），即可搜索到相关QQ微博账号。注意，搜索一些名人时，在搜索结果中只有打勾标记的才是经过名人认证的（图29）。点击微博账号后的加号按钮，即可加为好友跟随查看他的微博消息了。



此外，在“我的微博”中可以管理添加收听的好友，查看自己的听众，管理自己发布广播或收藏的消息，并可邀请其他好友开通微博。在“主页”中可以查看到好友发布的所有最新微博消息（图30），还能预览其中的图片并放大查看。对某条消息感兴趣的话，可以点击“更多操作”，对其进行转发、收藏和对话。也可双击该消息或点击后面的单条消息，打开消息处理页面，选择查看详细的消息内容，并进行对话框、转播或收藏（图31）。







在QQ微博面板中点击“广播”按钮，或者在任何操作状态下，按下默认的快捷键Ctrl+Alt+T，即可打开微博广播窗口发布微博消息（图32）。QQ微博支持140个字符内容，可插入图片，还可使用#号设置微博消息话题。



点击微博面板上的“提到我的”按钮，可查看其他好友向自己发送的消息，并可进行回复对话，非常方便（图33）。

另外，当有好友发布新的微博消息后，除了在微博面板中可以看到提示更新外，当打开与好友的聊天对话框时同样可以看到微博更新。

3.QQ通讯录：好友一网打尽

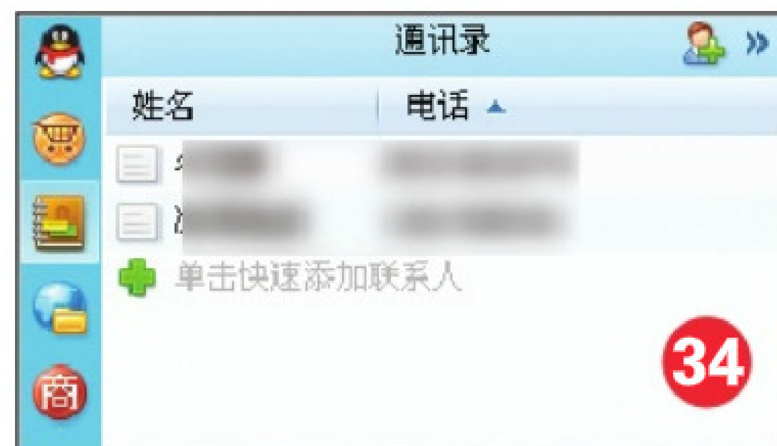
通过QQ在网络上结识了许多好友，除了QQ号之外，姓名、手机电话和地址等信息也是需要记住的。虽然可以在QQ好友的备注消息中设置一些通讯资料，但毕竟不够详尽，因此在QQ2010中特别增加了通讯录功能，方便QQ用户交友。

点击QQ2010主界面侧边栏上的“通讯录”按钮，可进入通讯录界面（下页图34）。点击“单击快速添加联系人”链接，输入联系人的姓名和电话，也可以通过点击通讯录右上角“添加联系人”按钮，添

加联系人的完整信息。

在“常规”标签中，可以添加联系人的姓名、联系电话、即时通讯、电子邮箱等信息。“联系电话”、“即时通讯”和“电子邮件”都有下拉菜单，可以选择添加相同项目下的多个内容（图35）。在“其他”标签下，还可以为联系人添加“生日”“家庭地址”“公司名称”“公司地址”等更加详尽的信息。

点击通讯录右侧的“箭头”按钮，可以选择通讯录的排列顺序或者为通讯录创建独立的密码。收藏在QQ通讯录中的好友资料，还可以方便地使用QQ同步助手（图36），导入到自己的手机里。



34



35

4.QQ群分组：群友管理的新方式

作为QQ提供的一种特殊的集体联络方式，QQ群可以帮助我们认识更多的朋友。不过如果加入的QQ群太多的话，往往会难以快速地定位某个常去或重要的群。在QQ2010中对此功能进行了改进，可以实现QQ群分组功能，对群友关系轻松管理。

在QQ群面板中点击右键，在右键菜单中选择“添加群分组”命令，即可创建一个群分组（图37）。然后将指定的群拖动到创建的群分组中，即可方便地对QQ群进行查找管理，群组关系一目了然。



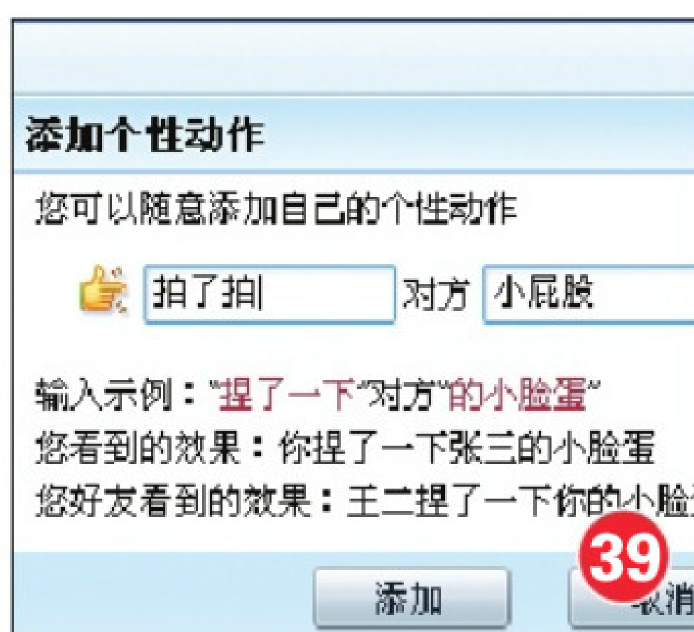
36



37



38



39

5.个性聊天动作：有趣的好友感情交流方式

除了以往的QQ表情、魔法表情、窗口震动外，在QQ2010中，还为用户提供了一些有趣的互动新招，进一步丰富了好友间的互动乐趣。

点击QQ2010聊天对话框中新增的“动一下”按钮，可选择向好友发送一些有趣的个性动作（图38）。例如向对方抛个媚眼，拥抱一下，以及“抽出几根面条狂抽对方”之类有趣的小动作。除了内置的动作外，还可以添加个性动作，只需简单设置以对方好友为目标的有趣动作即可（图39）。

四、QQ百宝箱，实用的工具集合平台

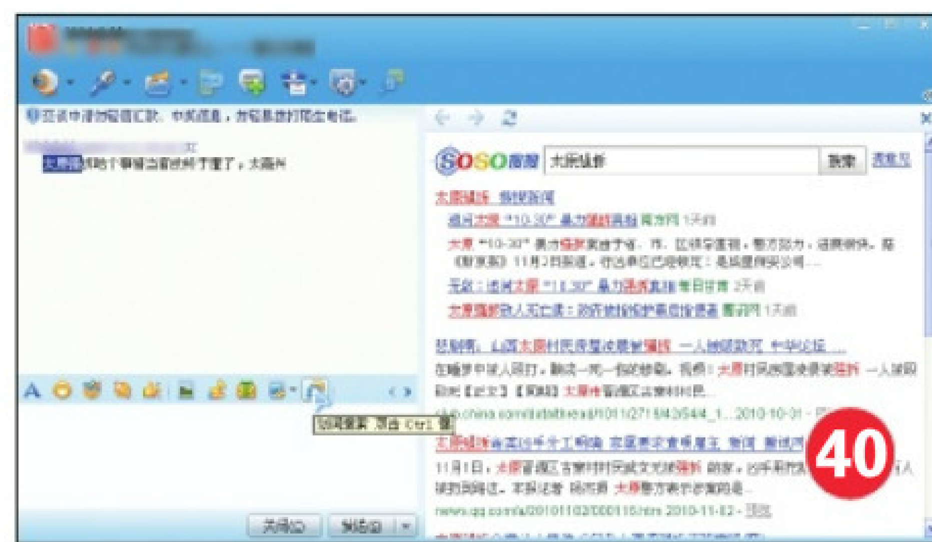
在网络生活中时常需要一些特殊的小应用，QQ平台不仅提供了丰富的网络服务，同时还提供了一些实用的小工具，可称为网络生活中的百宝箱。

1.聊天窗口划词搜索，关键字查询手到擒来

在与好友聊天交流的过程中，有时会碰到一些陌生的概念，需要在网上进行查询。QQ2010将浏览器搬到了聊天窗口中，在聊天中遇到不熟悉的词汇，鼠标轻轻一划，就可以得到搜索结果。

在聊天窗口中用鼠标选择要搜索的文字，然后点击聊天输入框上的“搜索”按钮，对话框右侧就会自动显示腾讯搜搜检索到的结果（图40），无需另外打开浏览器。在搜索结果中，更提供了搜索结果网页预览功能，可以不必打开网页就查看到其中的大致内容。

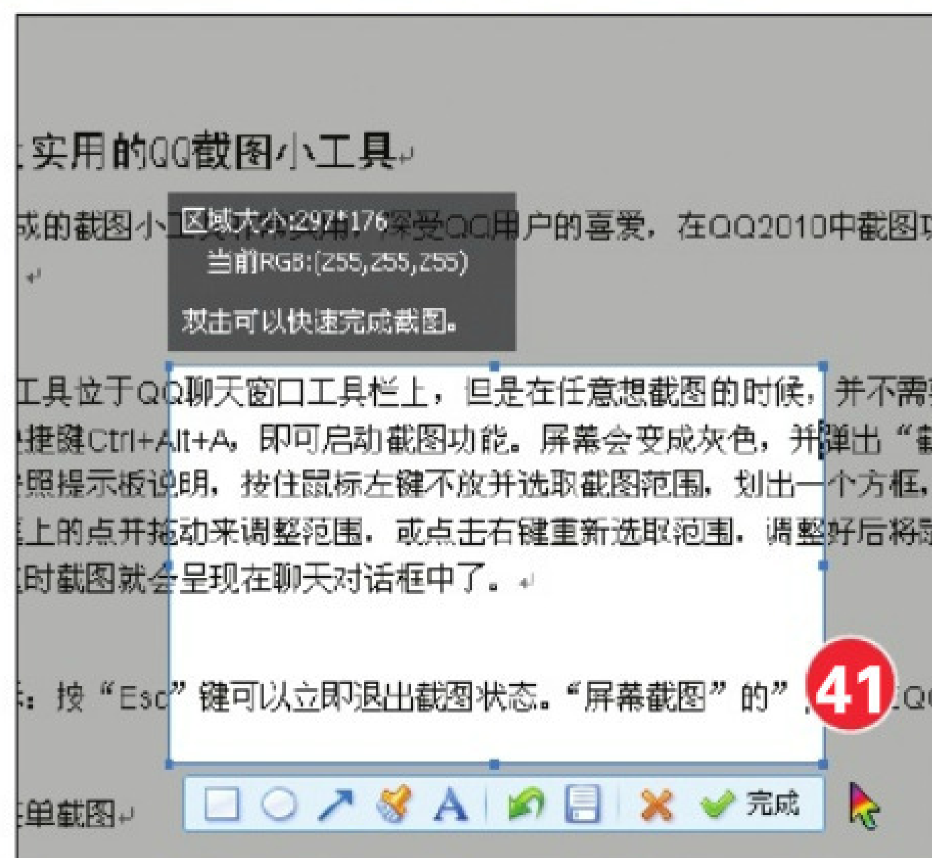
除了点击搜索按钮，QQ2010还提供了包括浮动搜索栏、右键点击关键词、拖拽关键词、关键词直接输入在内的共五大搜索入口，可方便用户在最短的时间内启动搜索。另外，在群聊天窗口中也支持划词搜索功能。


40

2.强大实用的QQ截图工具

QQ中集成的截图小工具非常实用，深受QQ用户的喜爱，在QQ2010中截图功能也进行了增强，可以实现更多的功能。

QQ截图工具位于QQ聊天窗口工具栏上，不过直接按下默认截图快捷键Ctrl+Alt+A，即可启动截图功能。此时屏幕会变成灰色，并弹出“截图”浮动工具栏，鼠标指针则变成彩色，按住鼠标左键不放选取要



41

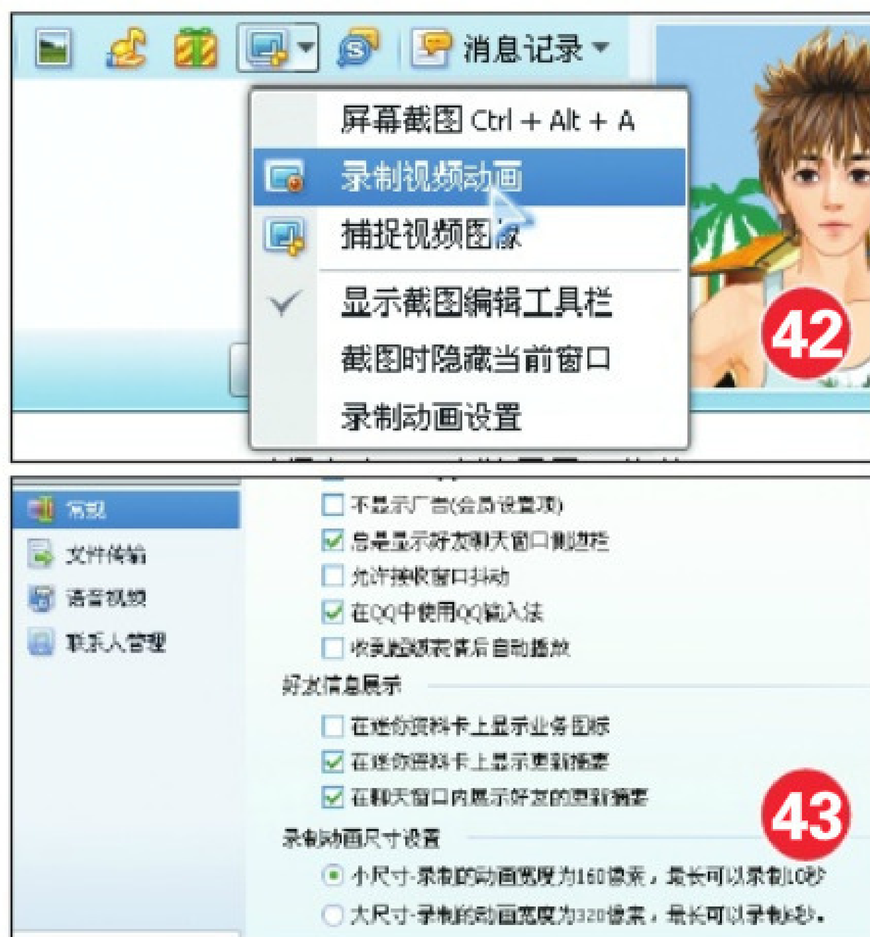
截图的范围（上页图41）。选择完毕后，可用鼠标左键点住方框上的点拖动调整范围，或点击右键重新选取范围，然后在截图区域双击鼠标左键或点击工具栏按钮即可完成截图。

在截图时，按下Esc键可退出截图状态；使用浮动工具栏可以修改截图选取方式，并可在截图上编辑添加文字、箭头和图形等标记，功能较为全面，基本相当于一个小巧的截图软件。QQ截取的图片会以BMP格式临时保存在QQ目录下的Screen文件夹中，同时即时地复制在剪切板上，可以粘贴到其它程序中，或者点击浮动工具栏上的“保存”按钮另存到指定位置的文件夹下。

如何为菜单截图

使用QQ截图截取软件界面菜单图片时，往往会碰到不少麻烦：因为QQ截图默认的快捷键Ctrl和Alt也是菜单组合的快捷键，直接按下会导致弹出的菜单取消。如何对菜单进行截图呢？变通一下即可实现：先按下Ctrl+Alt+A+Shift组合键不放，鼠标点击展开要截取的菜单后，再松开Shift键，就会弹出QQ截图提示了，此时菜单也不会消失，可进行正常截图操作。

QQ截图工具还可以截取视频图片。在聊天窗口中点击“截图”工具按钮，可以选择截取静态视频图片或生成动画（图42）。截取视频静态图片很简单，启动“捕捉视频图像”后，双击视频播放窗口，即可截取当前视频播放的画面。录制视频动画时，可在“录制动画设置”中调节分辨率为大尺寸或小尺寸，以及相应的录制时长（图43）。



QQ截图功能还有许多其它妙用，例如可以获取颜色的RGB值。在做图时如果需要获取屏幕上某区域颜色的RGB值，可启用截图工具，将鼠标移动到颜色区域，在截图提示框中显示的“当前像素RGB”，即为当前鼠标屏幕位置的颜色RGB值。

使用视频动态截图功能，针对桌面或程序窗口截图操作时，则可录制指定区域的动画，只是动画尺寸比较小，但制作动态表情还是挺有用的。

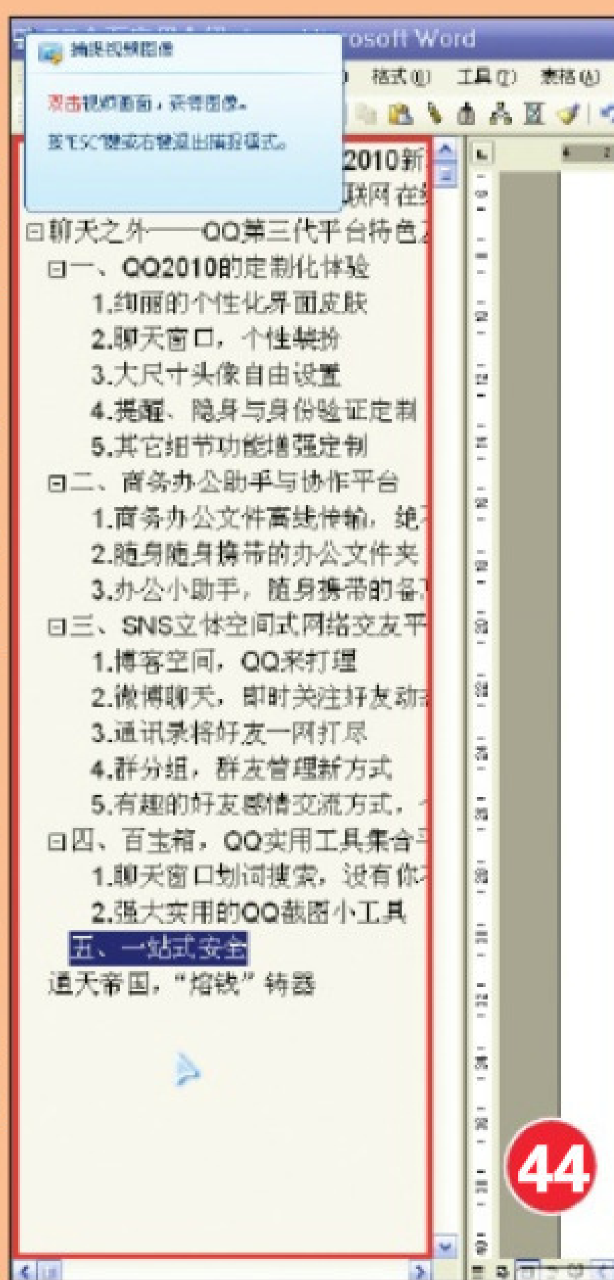
此外，QQ实用工具平台中还提供了书签收藏、股票监视、新闻资讯、软件管理等实用的功能，让这个百宝箱功能更加丰富。

在以QQ2010为代表的QQ第三代平台中还有许多网络在线生活应用，也就不少新增的亮点，例如从登录、会话到系统一站式的安全沟通方案，720P的高清大视频聊天，“我的QQ中心”好友管理等，具体就不多介绍了。

QQ截图最新高级应用技巧

另外，视频截图功能还可以对非视频对象截图，实现一些截图和动画录制软件的高级功能。

例如，我们要对某个窗口或工具栏、托盘区、开始菜单等单个对象进行截图时，可使用“捕捉视频图像”功能。只不过此时不需要点击视频窗口，而是直接点击要截图的区域，QQ截图会自动识别目标的工具栏、按钮、菜单等对象，对象区域将显示为红色（图44），双击即可截取该区域内容。如图所示，我们使用QQ截图自动截取WORD窗口左侧的大纲栏对象。



使用视频动态截图功能，针对桌面或程序窗口截图操作时，则可录制指定区域的动画，对于制作动态表情来说还是挺方便的。

“熔钱”铸就的通天帝国

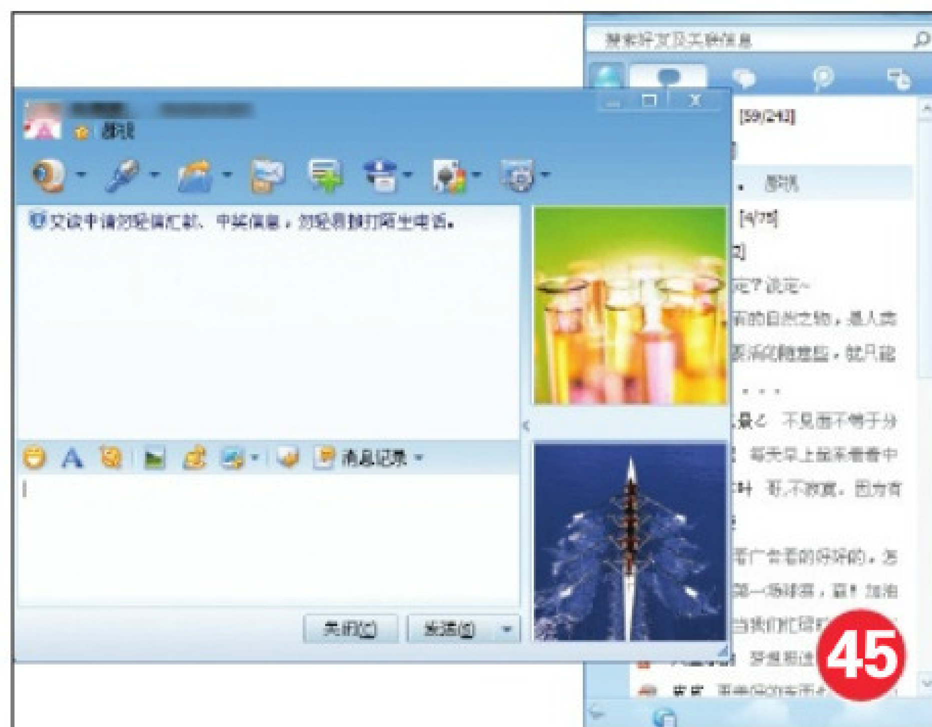
——腾讯收费服务的替代方案简介

在腾讯依托QQ所建立的庞大平台中，有许多功能都是要收费的。不过，其中有许多功能也可以找到免费的替代方案解决。

一、TM2009：体验QQ会员的无广告与漫游功能

曾几何时，各种QQ外挂之所以如此流行，很大程度上是由于QQ所带的广告太多了。只有QQ会员才能在系统设置中选择不显示广告，但是用外挂又是非法的，对普通用户来说，不想交钱又该怎么去广告呢？

腾讯出品的另一款专为办公环境所设计聊天工具TM2009，完全没有任何广告，界面非常清爽（图45）。而且TM2009具备了QQ2010几乎全



部的功能，各种功能组件都可定制，完全不影响日常的使用。唯一不同之处，仅仅是没有魔法表情、表情涂鸦、聊天装扮等原本就只有会员才能使用的功能。



使用TM2009，还有一些令人意想不到的惊喜，例如在TM2009中可以享受QQ付费会员才能使用的网络备忘录漫游（图46）。

二、QQ空间的免费美化技巧

付费升级成为黄钻会员之后，可以使用QQ空间商城的各种美化装饰物品。而对于免费的QQ用户来说，一般都是通过各种大图模块添加外部链接，实现美化的目的。另外，网上还有许多QQ空间克隆器，可以克隆QQ空间的美化装饰代码，使用方法很简单：输入要克隆的QQ空间，点击“克隆QQ空间代码”，就可以查看该空间的所有美化装饰代码了，其中包括标题栏、导航、播放器、背景皮肤等（图47）。选择要克隆的QQ空间代码，点击后面的“克隆代码”，再登录自己的QQ空间进入装扮编辑状态，在地址栏里面粘贴刚才复制的代码，然后回车。代码执行后就会在QQ空间添加相应的美化装饰物品，点击“保存”即可完成克隆操作。





除此之外，还可以克隆指定QQ空间的音乐，获得某个QQ空间内所有音乐链接地址（图48）。有许多空间的音乐是外链的，但也有不少是QQ音乐中提供的。在QQ空间中可以添加QQ音乐中的歌曲作为背景音乐，不过这个服务只有绿钻会员才能享受，普通用户不能添加QQ音乐为背景音乐。那么，如何免费使用这种功能呢？

1.嗅探QQ音乐链接

首先，打开QQ音乐盒，可以看到许多推荐的音乐，或者搜索自己需要的音乐（图49）。现在我们需要做的就是获得这些音乐的链接地址，可以使用嗅探网络资源的工具进行操作，这里推荐“网络嗅探器（影音神探）”。安装网络嗅探器和相应的WinCap包后，运行网络嗅探器软件，按提示设置好监控网卡，点击界面上的“开始嗅探”。然后在QQ音乐盒中播放试听喜欢的音乐，此时在网络嗅探器中就可以看到嗅探结果了。



其中的“音频文件”链接地址（图50），就是我们所要获取的QQ音乐真实链接。



2.加密QQ音乐链接地址

获得QQ音乐链接后，并不能直接添加作为QQ空间背景，因为QQ空间会检测免费用户添加的网络音乐地址，不允许添加包含QQmusic的链接。因此，我们需要对音乐链接地址进行一下转化，可以直接转换为URL编码格式，也可以转换成网络短链接地址，总之只要QQ空间无法直接检测到链接地址中包含有QQmusic的服务器地址就可以了。

三、QQ会员功能：别钻进了死胡同

作为一个集合了各种常见网络生活应用的平台，第三代QQ使用起来的确很方便，但是有些收费的会员功能，我们也未必一定要去追求，或者挖空心思地寻找免费的替代方案。有许多用户热衷于点亮所有的QQ图标，要么缴纳会员费用，要么上网搜索投机的漏洞。其实纵然点亮了所有图标又如何？并没有什么实际的意义，有些实用的QQ会员功能，QQ提供的服务并不是唯一的选择。例如QQ会员的网络硬盘空间很大，普通QQ用户所能使用的网络硬盘空间较小，那就一定要付费开通会员吗？网络上种类繁多便捷易用的免费网络硬盘服务，例如“数据银行”、“金山快盘”之类，为什么就不能用来替代收费的QQ会员功能呢（详细信息可以参考本刊2010年10月上的《百万数据一线牵——11款网络硬盘横向评测》一文）？

QQ是一个好用的网络生活平台，但也不是唯一的平台。在聊天之外的其他应用领域，功能相同的可替代服务也有很多，灵活地变通一下未尝不可。毕竟，互联网的精神主旨就是多样性，多姿多彩才是这片数字时空的真正主流风格，不是吗？ P

各位读者，大家好。

在上一期的栏目内容中，我曾经在无意间发出过这样一句感慨：“每期都把自己最近感兴趣的内容分门别类地进行介绍，格式上看起来的确会整齐不少，但形式上会不会过于死板呢？”

“下期来试试视频主题推荐吧。”

然而，就连我自己都没有意料到，这句纯属无心之间的自言自语居然得到了如此完美的回应。

生活就是这样，谁都永远无法预料驻留在前方的未来会带给自己怎样的意外与惊喜。至少在这一次，我相信“人生如戏，戏如人生”这句俗话并不是一句空洞的妄言。

对于诸位读者朋友来说，当大家从杂志上看到这篇文章的时候，文中的主题短片想必早已成为了在网上脍炙人口的热门话题。单从时效性的角度来看，这篇文字登场的时间无疑落后了好几个节拍，但这不重要——我相信，对于大多数与这部短片产生过共鸣的同辈人来说，真正重要的是对感慨进行阐述的过程。这，才是大家真正期待的内容。

好的，开场白就先到这里，下面让我们平心静气，一起开始今天的阅读吧。

——坏香橙



■北京 坏香橙

网罗天下视频推荐特别篇：属于80后的青春纪念

★有关影片

片名：《老男孩》

编剧：肖央

导演：肖央

制片国家/地区：中国大陆

上映时间：2010-10-28

片长：42分钟

语言：汉语普通话

观看地址：http://v.youku.com/v_show/id_XMjE4MDU1MDE2.html

简介：肖大宝和王小帅，这两个80后的小人物在告别了充满悸动、莽撞与过剩自我表现欲的青春期后，逐渐长大成人走上社会成为了默默无闻的平凡大众。曾经的青涩梦想似乎已经彻底沦为了昨日的回忆，但是，就在自己的青春期偶像永远谢幕的同时，一个从天而降重归舞台的机会出现在了自己的眼前——那么，这两个早已泯然于大众的老男孩能抓住这次机会吗？



《老男孩》海报

★有关回忆

和大多数把“怀旧”作为主题的影片一样，《老男孩》在基本氛围构成表现方面大量采用了带有“时代色彩”的标志性元素，但与大多数纯粹堆砌道具的影片有所不同的是，《老男孩》这部片子在细节方面的精妙塑造完全到达了让人拍案叫绝的地步，这里简单列举几条：

1.妄图用“吉他+情歌”老套战术来泡妞，结果输得一塌糊涂


运动裤+皮鞋，也只有当年的学生才会选择这种不伦不类的搭配

的昔日中学生肖大宝一边痛哭流涕，一边点起了人生中的第一支香烟——留意一下这个镜头中的细节：那根香烟的品牌暂且不论，仔细瞧瞧这个身上依旧是校服的中学生手里的打火机，你会发现那绝不是来自路边摊的最廉价一次性货色。不要小看这个细节，事实上，打火机对于处在那个年龄段的年轻


留意一下肖大宝手中的打火机，这种翻盖式造型的品种绝对不是最廉价的便宜货


再注意一下肖大宝的表情和拿烟的手势，无不是“第一次抽烟”的标准架势


廉价名牌大前门，当年的学生们最信赖的品牌之一


最后再爆个料：其实，这种运动装造型的校服和我高中时的校服款式一模一样



人来说，象征方面的意义要远大于实际上的用途：在那时的他们看来，香烟是属于成人的标志，但对于他们当中的大多数人来说，敢于违背校规冒着处分与开除的风险来尝试这种有害嗜好的行为无疑超越了接受能力的上限，因此一支纯属装饰作用的打火机便成了这种心态下大多数人的不二之选。从肖大宝那生疏的点火动作就能看出，当年的他无疑也是这种行为群体中的一员。


大脸同学，借您的毕业照装束一用，那次拍照我可没穿校服

2.自认为应该破罐子破摔的肖大宝精心打扮出一副自以为潇洒的行头，踌躇满志地开始了自己的校园混混生活，注意，这个短短的镜头中表现出来的细节容量要远远超过局外人的想像——首先，此时肖大宝手中的香烟牌子是软盒装的大前门，选择这个品牌的好处有两个：第一，这个牌子的历史可以一直追溯到上个世纪20年代之前，叫起来明显要比黄果树或者白沙之类的品种响亮得多，这对于把吸烟作为炫耀个性的年轻一族来说无疑是再合适不过；第二，也是最重要的一点，这种包装的大前门香烟售价非常低廉，对于没有经济收入的中学生来说，恐怕这才是选择品牌的真正关键。其次，在展示肖大宝上半身的装束之前，有一个特写镜头准确地锁定了这位自命不凡的学生仔脚上的行头，尽管只有短短的两三秒，但这其中包含的内容恐怕绝大多数经历过“那个年代”的读者一眼就能认出来——在那个运动装校服大行其道的时代，与见者必查的牛仔裤相比，皮鞋这种相对低调的个性张扬标志对于大多数学子来说拥有什么意义，恐怕大家都会心知肚明吧。最后，在我看来，整部影片中最让我嗟叹不已的道具无疑就是那件蓝白相间的校服运动装，制片方刻意隐去了经常会出现在这种服装背后的学校名称缩写，再加上那简陋却极具代表性的造型，对此有所共鸣的朋友肯定为数不少。

其实，有关这部影片值得细聊的话题还有很多，真正被这部影片感动的读者愿意讨论的东西肯定不止上面这几条。不过，在抒发完有关昔日梦想与回忆的感慨之后，我认为某个极为现实的话题很有拿上桌面正式讨论的必要，那就是——

★有关结局

从那些洋溢着真情实感的留言中，我们可以很清楚地看到彼此的共识：对梦想的怀恋，对现状的感叹，以及对那两位感动了所有人的主角最后得到的不公正结局表示的愤慨。但是，如果冷静下来重新看看那个并不完美的结局，作为成年人的80后一辈看到的应该不仅仅是“不公正”这种单纯的表面现象，而是某种更为深刻的东西——那就是现实。

是的，面对现实，这四个字才是这部影片的真正主题。没错，那首朴素的主题曲唱出了80后一代的心声，感动了所有走过那个年代的朋友，但是接下来我们该怎么做？发出几句空虚无力的感慨，然后继续蹉跎岁月碌碌无为？如果你的选择真是如此这般，那我只能表示你的回应完全辜负了《老男孩》这部影片制作人的苦心与期待。时光流逝，岁月无情，不知不觉间，我们已经接二连三地走上了社会。如今的我们早已不是当年那群冲动青涩的少女少年，人生轨迹的指针早已升上了早上十点，对于我们来说，是时候把“世界是你们的，也是我们的，但是归根结底是你们的”这句名言转交给我们之后的下一代了——没错，即便在如今的80后看来，那些紧随其后一天天成长的90后是如此的幼稚、冲动与无知，但我们又何尝没有经历过那段年代？从本质上来讲，以10年为期进行分界的每一代人都是一样的，从幼稚到成熟，从无知到理智，从好高骛远到沉稳踏实，这就是我们每一代人必经的成长轨迹，这就是我们所有人都要必须面对的人生路径，这就是现实。



真感动还是假作戏？亲身经历过那时光的观众心中自有答案



时光飞逝，逐渐走上社会的80后也在慢慢地从梦想走向现实，偶像梦还是留给下一辈人吧


这两个重温过旧梦的老男孩完全没有收获吗？No，看看他们的表情，重新找回继续前进的信念，这难道不是最好的结果吗？

那么，对于通过这部影片产生了触动的80后一代观众来说，真正的收获应该是什么呢？依我之见，真正的答案并不是“梦想”而应该是“信念”才对。梦想这种东西就像矿石，价值无穷但必须经过提炼才能真正发挥作用，适合留给那些正在社会人生起跑线后面跃跃欲试的青涩一代；对于刚刚踏上长跑路程的年轻一代来说，充满理想主义色彩的梦想多半会被无情的现实冲击得粉身碎骨，但是，如果我们勇敢地把“梦想”这块原矿从理想化的意境中拿出来，熔炼锻造提取出精华，十有八九都会得出“信念”这个更具现实主义色彩的指针。和“梦想”相比，尽管“信念”看上去没有那么美丽，发挥的作用也仅仅能够为前进的步伐指引方向而不是设立明确的目标，但这难道不正是面对现实的时候最重要的东西吗？在不会妥协的现实面前，个人的力量固然是渺小的，努力的结果不一定会带来成功，但只要我们始终贯彻着明确的信念并坚定不移地走下去，那么，我们至少不会为自己的付出而后悔。

无论如何，相比于我们的前一辈人来说，属于80后一代的旅程才刚刚开始，属于我们的未来就在远方，尽管看上去是那样的遥不可及，但早一天的动身就意味着更近一步的触及，不是吗？在现实面前，任何逃避与推诿都是毫无意义的，因此正确的选择只有一个——让我们上路吧，朋友。



看完了电影，收拾好心情，咱们继续今天的话题。让我想想看，对了，今天就让咱们出去走走吧：

1.好惊奇——曼谷街头大打出手的泰国议员二人组

看看这张图你就知道我可没有夸大其辞虚张声势——这两位肌肉松弛老态尽显的短裤搏击者可不是什么励志片的主角，他们都是货真价实的参议员。


这两位参议员老爷子曾经都是泰拳选手

据说，这两位年事已高的政治家之所以要在街头摆上擂台大打出手，根本目的居然是为了推广泰拳运动，这个出发点自然是很好，但问题在于……尽管泰国是个举国上下盛行佛教乍看之下民风淳朴的国度，但作为民族运动的泰拳可是如假包换的高危险格斗技——有多少正规的搏击运动项目允许使用膝盖和肘关节进行攻击？泰拳就是其中之一。所以说，这两位年龄分别为59岁和64岁的前泰拳选手参议员敢于脱下西装穿上短裤用民族功夫展开对决，实际效果如何暂且不论，至少勇气方面是值得钦佩一番的。

“我依然站得起来，我很欣慰。”打完两局比赛后，59岁的议员如此表示。

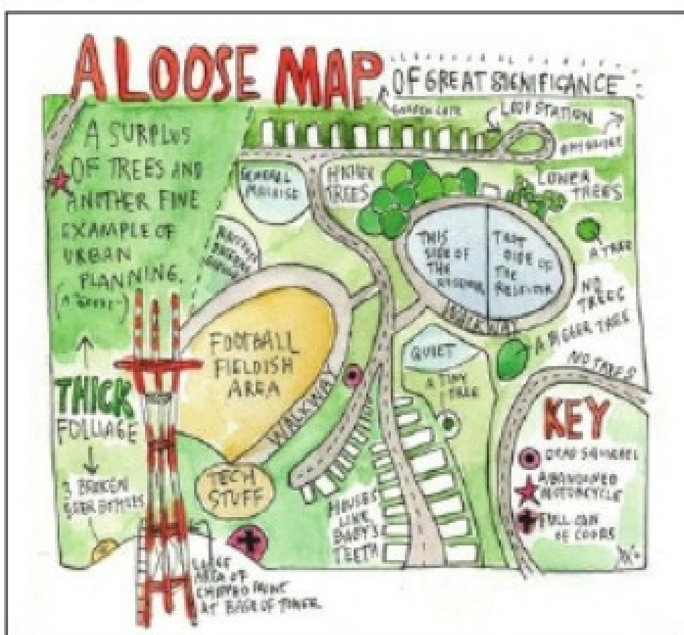
“您依然站得起来，为您喝彩。”看完这条新闻后，写稿的坏香橙如是说。

新闻链接：

http://www.nzherald.co.nz/boxing/news/article.cfm?c_id=23&objectid=10673449

2.真奇妙——旧金山街头大寻宝

从《印第安纳·琼斯》系列到《国家宝藏》，“寻宝”这种奇妙的行为总是那么迷人。不过，这种凭借智慧、勇气以及大量好运来接到天降馅饼的行为终归只能是属于编剧的绝佳题材，作为观众的话还是端着爆米花看看乐子就好，没必要根据子虚乌有的线索去展开搜寻，不是吗？相信大多数人都会这么认为吧。



传说中的旧金山街头藏宝图——我上小学一年级时的绘画水准比这个强一点

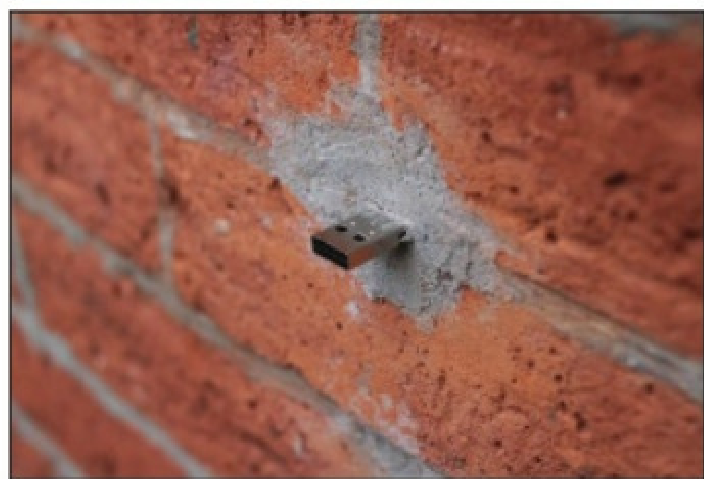
然而，在地球的另一边，太平洋东海岸与大西洋西海岸之间的那个国家里有一份名叫Longshot的杂志却不这么认为——此杂志煞有介事地拿出了一张与学龄前孩童涂鸦相差无几的藏宝图，宣称根据这张图上的指引就能找到杂志社隐藏在旧金山街头的一笔小钱。结果众多期望天降馅饼的寻宝电影爱好者纷纷摩拳擦掌说干就干，没过多久就找到了这份意外之财——750美元。

哎，不管怎么说，至少从宣传的角度来看，这场寻宝活动的效果是相当不错的，不是吗？

信息链接：

http://longshotmag.com/post/999947655/treasure

3.更奇妙——纽约街头的秘密信息宝藏


猜猜这是啥东西——没错，这是一个货真价实的USB插头

看过上一条内容，我相信肯定会有读者表示奇怪：为什么会选择这样一条旧闻成为今天介绍的内容？其实，熟悉我给“网罗天下”投递稿件风格的读者应该都知道，如果你在这个栏目里看到了一段平淡无奇的内容，那么接下来的其他内容肯定会是与这部分有所关联但趣味性更胜一筹的东西，没错，这次也不例外：如果说旧金山街头的750美元仅仅是一个宣传活动的噱头，那么纽约街头的这件装置可就彻底不一样了，看图——

怎么样？噢，我知道你会说些什么——没错，相信你的眼睛，这东西就是一支埋在墙里的USB存储设备探出来的接口，不过值得注意的是，这个埋藏在水泥之中的移动式存储设备是可以正常工作的，它的容量空间内装满了文件，如果你愿意的话更可以自由地连上设备对这些内容进行修改或者删除。一句话，这个固定在公共场所供人自由使用的USB存储设备完全可以视为一件复合艺术作品——这个设备本身算是装置艺术，其他人进行互动应用的过程则可以视作行为艺术，甚至连其他人对此的评论也可以包含在这个范畴之内，没错，我指的就是这段文字内容的意义。

这个名叫USB Dead Drops的装置创作者名叫阿兰姆·巴瑟尔（Aram Bartholl），在他看来，这是一种“安装在公共空间中的匿名、离线化、对等共享的网络空间”。虽然一些国外媒体对这种完全没有限制的交换装置颇具微词，但就我来看，这种引发的争议本身也是整个装置行为结构中的一环，不是么？

消息链接：

http://www.switched.com/2010/11/01/aram-bartholl-dead-drops-embeds-usb-drives-nyc-walls/

4.大奇人——巴黎街头的Geek流浪汉

USB Dead Drops固然是个有趣的装置，但想像一下搬着笔记本电脑靠在墙边读取接收存储信息的模样……到底会有多少人有勇气这么做？我的答案是至少会有一位——那就是这个带着笔记本设备在巴黎街头漫步的流浪者。

这位流浪汉来自何方呢？旧金山。他为什么选择流浪呢？出于自愿。在卖掉了自己的家当之后，这位流浪者从美国西海岸来到了欧洲。和大多数同行不同的是，这个远渡重洋来到巴黎的流浪者随身携带着一部iPad以及一台MSI Wind u130轻便上网本，“用途？当然是和我的朋友保持联系”——他自己如是说。如何解决设备的供电问题？“我有一个可用于iPad的太阳能充电器，至于我的微星笔记本，免费提供的电源插孔虽然难找，但并非完全不存在。”那么上网线路又



该去哪里寻找呢？“线路？麦当劳的不少店铺里都会提供免费的Wi-Fi服务，巴黎的许多公园也是一样。”那么，看上去你似乎并非一贫如洗？“当然，我有时候会去做做DJ来赚钱，互联网上提供的工作机会以及自由写作也给我带来一些收入。这种生活方式是我自己的选择，每个人都应该有自己的选择，不是么？”

从这位流浪汉的自述来看，他把自己称作“永远的旅行者”，真是个恰如其分的名字。至于这种生活方式是否合理，我想这个问题还是交给当事人自己去回答吧。顺带一提，尽管苹果出品的设备也是这位流浪汉的随身之选，但具体评价如何，大家还是自己来看原文吧：

http://gizmodo.com/5661472/im-homeless-and-this-is-why-i-have-an-ipad



左边那位就是带着笔记本和iPad上街头的流浪汉，看看右边的《8英里》海报，这形像眼熟不眼熟？

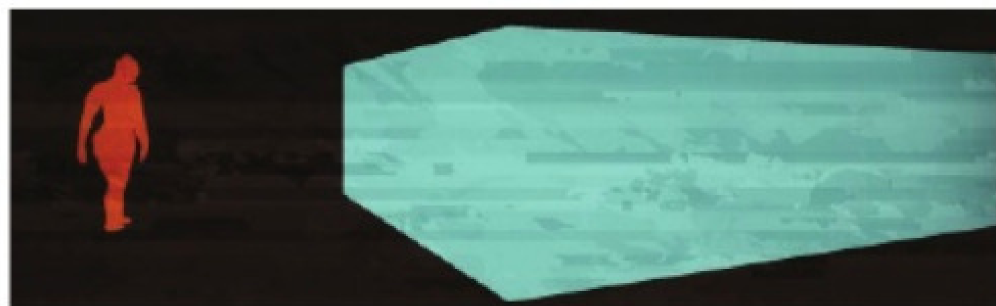
好啦，最后终于轮到本期的游戏推荐时间了，来瞧瞧这次我又会拿出些什么稀奇古怪的玩意吧：

1.伪装2（feign 2）

http://ian.janasnyder.com/feign_2.html

记得在第一次给“网络时代”栏目供稿时，我曾经提到过我自己是个无可救药的3D眩晕症患者。尽管我曾经尝试过无数补救的方式，但事实证明，这种源自感官错觉的毛病不是那么容易就克服的——带给我这个“事实”的就是今天推荐的第一部游戏：《伪装2》。

乍看之下，这部游戏似乎并没有什么特别值得一提的要素：在第一人称视角下通过方向键与A、D两键进行移动，探索迷宫并寻找出隐藏其中的9个发光人像。没有射击，没有跳跃，让人头晕眼花的高速移动更是无从提及。看起来很普通？大错特错，实际上，这部游戏最大的特色是在画面风格上：和所有标榜拟真效果的FPS最大的区别在于，这部游戏的画面中没有一丁点属于现实的要素——没有阴影，没有景深，没有动态模糊，找不到参照物，甚至连最基本的透视关系也是莫名其妙。如果你对上面这些介绍表示不可思议无法理解的话，我来举个例子：进入游戏，你的第一印象应该是“淡蓝色的半透明墙体，暗淡斑驳的背景底色”，然而当你用第一人称视角在迷宫里转上几个圈子后，你会发现这两个基调颜色整个对换了一下位置——墙体变成了暗淡斑驳的深色调，地面与天花板却变成了明亮的淡蓝色。不要以为这仅仅是换个贴图而已，实际上，这部游戏中根本就不存在什么近大远小的视觉透视关系，你几乎找不到任何可靠的参照物来确定自己的位置。最糟糕的是，迷宫的几何形状完全就是个骗局，不要认为你从外部看到的整体轮廓就包含了整个迷宫的全部结构，转过几个墙角往往就能看到一片新天地——而且这个区域往往还就是上面提到的那种背景与墙壁色调颠倒的效果。这所有的一切再加上冰冷单调的伴奏音乐……天哪，你能找出不头晕的理由吗？


《feign 2》的画面——没错，这就是实际游戏画面

总而言之，与其说它有趣，还不如说是诡异更合适，对自己的方向感与空间联想能力拥有强烈自信心的同学可以前来一试。

游戏方式：上下左右方向键控制视角进退/转向，A、D两键负责视角平移。找到9个发光的人像就是胜利。

2.极小游戏（Momiga）

http://www.kongregate.com/games/Rogerup/momiga

在前几期中，我曾经以“像素”为关键字制作过一期游戏推荐专栏。不过，独立制作游戏是不断推陈出新向前发展的，一期内容当然不可能涵盖所有值得推荐的游戏，因此不断的追加与更新还是很有必要的。今天推荐的第二款Flash Game就是又一款典型的像素游戏，一起来看：

和上次推荐提到的游戏相比，这部作品在“简洁”方面的指标明显更上了不止一两个台阶——整部游戏只有两个要素：一片漆黑的背景，以及一个纯白色的可操纵像素。游戏的目的就是把这个孤零零的像素在不触及背景顶部与底部的前提下从最左边顺利地移动到最右边，然后在一阵长响提示音中重新回到起始线上，就是这么简单——好吧，我相信经常阅读这个栏目的读者一定会说：肯定没有这么简单，直接说吧，这个过程到底有什么值得一提的技巧挑战？没错，尽管目标十分单纯，但具体的过程却没有那么单调：要想顺利完成这部游戏，需要在背景上控制像素横穿背景多次，每次像素的运动规律都不尽相同，但游戏本身却没有任何提示，玩家只能根据像素在控制键的作用下产生的行动效果来推断具体的行动步骤。在目标确定的大前提下摸索规律找出具体的过关方式，这，才是这部游戏的真正乐趣所在。



《Momiga》的实际游戏画面……我希望你能看清楚那个白色的像素块

除此之外，游戏的某些关卡同样需要精确的操控才能顺利通过，每一次点击数都会被记录下来，在完成全部关卡后会有统计数字。嗯，和朋友互相对比自己的得分，这大概也是算是额外的乐趣吧。

游戏控制：空格键或鼠标左键控制影响像素的运动，每个关卡的具体效果都不一样。注意，永远不要让像素触碰到背景的顶端与底端两边。



口水战无益

——实测最适合用户的免费杀毒软件





■贵州 冰河洗剑

关键字：免费 杀毒软件 功能

编者按：最近围绕奇虎360与腾讯引发的口水战充满戏剧性和娱乐性，两方互揭老底，并都拿出各种“确凿证据”，普通用户实在难辨真伪。围观之余，各位读者还得选一款好用的免费杀毒软件（以下简称杀软），不要哪天再次成为厂商互相攻击时利用的工具。

一、免费与收费模式划分——参评的国内外免费杀软



1.360杀毒 v1.2 正式版

http://sd.360.cn



360杀毒是2009年底推出的一款面向国内用户的完全免费杀毒软件，它引起了国内杀毒软件市场的震动，免费开始成为一种趋势。360杀毒配合有效的推广模式，占据了为数众多的用户电脑，据官方称目前有超过2亿用户。360杀毒采用了双引擎查杀，无缝整合BitDefender病毒查杀引擎，以及360安全中心研发的云查杀引擎。



2.可牛免费杀毒 v1.0.2正式版

http://sd.keniu.com



可牛于2010年5月推出免费的可牛杀毒软件，它与360杀毒类似，也采用了双引擎查杀，集成了国外的卡巴斯基杀毒引擎与自主开发的云引擎。可牛的特色是“双杀软”模式，可与传统杀毒软件一起保护系统。



3.小红伞Avira AntiVir Personal-FREE Antivirus v10.0.0.19

http://www.free-av.com



Avira AntiVir（小红伞）是一款国际知名的杀毒软件，由德国Avira公司所开发，除了商业版本外，还有免费的个人版本。免费个人版没有提供Web防护、网络防火墙和垃圾邮件防御等专业功能，但可通过付费升级至专业版。



4.AVG Anti-Virus Free Edition v9.0

http://www.avg.com/cn-zh

AVG杀毒软件是来自捷克Grisoft公司的产品，广泛地被欧美以及大洋洲地区使用，它还得到了ICA实验室认证。与小红伞Avira一样，AVG杀毒软件也将产品分为了商业版与免费版，免费版功能非常全面，提供了许多免费杀软不具备的Web监控、邮件监控、防网络钓鱼等功能。



5.avast! antivirus Home Edition 5.0.677

http://www.avast.com/zh-cn/index

avast!也是来自捷克的一家软件公司（ALWIL Software）的软件产品，在国外市场一直处于领先地位。avast!的实时监控功能十分强大，针对个人用户的免费版avast! antivirus Home Edition拥有七大防护模块，包括网络防护、标准防护、网页防护、即时消息防护、互联网邮件防护、P2P防护、网络防护等。avast!的软件界面非常精美，同时占用系统资源很少。



6.Comodo Antivirus

http://www.comodo.com/home/internet-security/antivirus.php

这款杀软来自于大名鼎鼎的Comodo网络公司，该公司的防火墙软件已在国内知名许久。Comodo Antivirus同样具备出色的病毒查杀能力且功能强大。Comodo Antivirus免费版与收费版的区别，仅在于收费版中提供了24小时的专家支持，免费版功能上没有任何精简。另外Comodo Antivirus具备了许多免费杀软都不具备的沙盘与主动防御功能，可提供各种级别的安全防护。



除了参评软件之外，还有许多优秀的免费杀软，例如微软的Microsoft Security Essentials和BitDefender Free Edition等。相比之下，国外杀软有很完善的收费机制，针对个人、专业和商业用户采取不同收费模式。国内免费杀软则是依靠国外的引擎技术，研发能力上有所欠缺，同时国内知名的杀毒软件，如江民、瑞星和金山等，截稿时都未提供真正的免费版。

二、免费杀软，初级用户是主流——界面易用性测试

	安装重启	界面美观	操作难易	配置难易	免打扰模式	完全退出	评分
360杀毒	不需要	清爽美观	方便	简单	√	√	★★★★
可牛杀毒	不需要	简洁美观	方便	非常简单	√	√	★★★★☆
Avira	不需要	非常朴素	一般	较简单	×	×	★★☆
AVG	不需要	简单直观	不方便	复杂	√	×	★★★
avast!	不需要	非常漂亮	非常方便	简单	√	√	★★★☆
Comodo Antivirus	需要	简洁清爽	较方便	简单	√	√	★★★

使用免费杀软的大多是些个人用户，其中很大一部分属于初级用户，对软件的定制要求很少，只是希望能够简单上手易于使用。对杀毒软件来说，需要设置的项目不少，如何才能够快速简单操作杀软，方便地对系统进行扫描是很重要的。

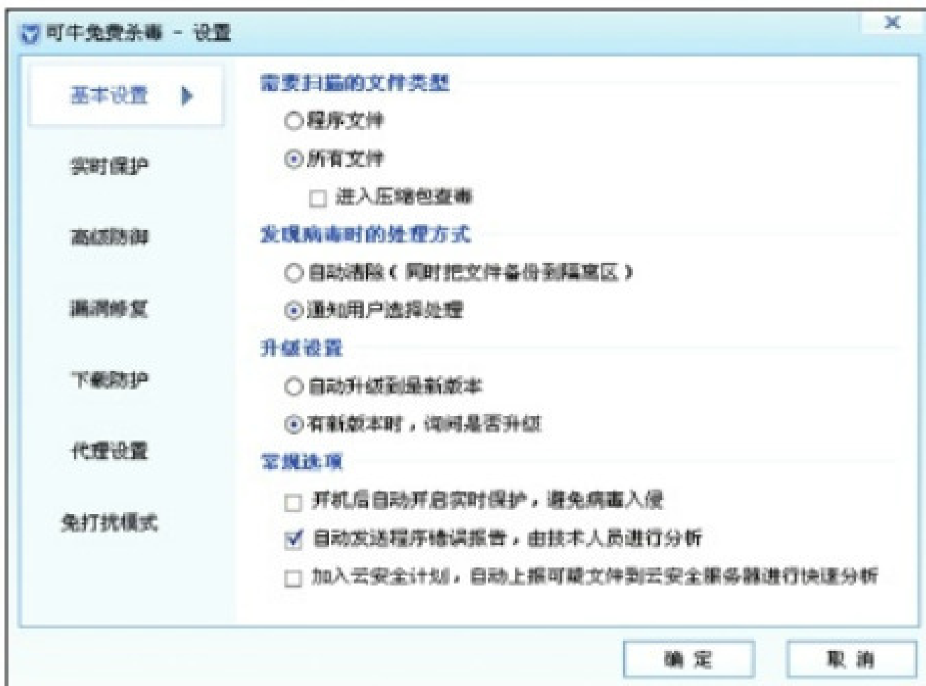
360杀毒在安装后不必重启，但如果系统中安装了其他杀毒软件，则需重启后才可开启文件实时防护功能。它的界面很简洁，还特别提供了换肤功能，对一些用户还是有吸引力的。360杀毒的操作也很直观，界面中可方便地管理实时监控、查看历史纪录、管理隔离区，更新病毒库等。360杀毒也提供了免打扰模式，可在游戏和重要操作时防止弹出提示。

可牛免费杀毒的界面比较清爽，杀毒监控状态非常直观，可调节监控等级、开启关闭监控，易用性很强。设置对话框中只提供了非常简单的项目，菜鸟也能方便地设置。可牛同样有免打扰模式，此状态下不会弹出任何提示框，发现病毒会自动隔离。

小红伞安装后无需重启即可开启监控，主界面中是各种状态信息，方便开启或关闭病毒监控，进行病毒更新或扫描整个系统。在界面左侧的功能列表中，可执行大部分的设置与管理功能。小红伞提供了两套配置方式——普通模式与专家模式。在默认状态下是普通模式，初级用户也能轻



360杀毒设置项目



可牛设置非常简单

松使用。专家模式则可进行更为详细的项目设置，适合有一定使用经验的用户。

有一点令人困惑的是，通过主界面菜单与功能按钮，或在托盘区图标上是使用右键命令，都只能是关闭监控，而小红伞的图标总是显示在托盘区中无法退出，仅是从打开状态变成了关伞状态。

AVG的界面中可方便地查看各组件的状态，也可选择扫描指定目标，并提供了全屏游戏模式，在游戏或其他工作时，可不接收杀软的提示信息。AVG主界面中无法直接开启或关闭监控状态，也没有提供配置、隔离区等功能按钮，关闭监控非常不便。此外配置界面比较复杂，初级用户难以简单快速掌握，另外还无法通过菜单或按钮完全退出。



普通模式配置很简单

avast! 5的界面很美观炫丽，操作特别直观方便。软件没有菜单命令，所有功能操作都可直接在界面上点击完成。avast! 5的各种配置项目也很直观，可设置自动进入“静默模式”，即全屏免打扰模式，阻止所有杀毒软件相关消息。在配置选项中，可选择关闭托盘区图标，以安全退出杀毒软件。

Comodo Antivirus的界面沿用了Comodo防火墙等系列产品的一贯风格，可直接在界面上进行所有扫描和管理配置操作。它的配置选项非常少，整个Comodo系列的产品都在向着智能化的方向发展，而且提供了多层安全防护，用户完全不必进行任何配置就可获得最安全的保护。关于其操作易用性，将在后面的特色功能评测中进行详细的说明。



AVG界面没有功能按钮



avast！5美观简洁的界面设计令操作更方便


小红伞选项非常少，安装后即可提供高效防护

点评： 在界面与易用性方面，可看出国内与国外软件的明显不同。国内两款免费杀软在界面上都非常清爽，完全为初级用户而设计。国外的杀软中，界面效果最漂亮的当属avast!，易用性也很不错，还针对游戏用户提供了免打扰模式。界面设计过于单调的当属小红伞，而且它还不支持全屏程序免打扰模式，也无法完全退出托盘区图标，这可能会让一些初级用户感觉很不适应。

相比之下，国内的两款软件在界面友好度与易用性上都比国外产品要高得多，而国外的免费杀毒软件即使非常优秀，也可能因国内用户审美角度不同而被忽视。它们要想吸引国内用户的关注，还要在界面和易用性上下功夫。

三、别逼用户裸奔——系统资源占用测试

	实时监控		查杀病毒		评分
	CPU	内存（MB）	CPU	内存（MB）	
360杀毒	0	21	30%	69	★★★
可牛杀毒	2%	47	45%	108	★★
小红伞Avira	0	18	9%	78	★★★★☆
AVG	0	19	38%	143	★★★☆
avast!	0	27	12%	45	★★★★☆
Comodo Antivirus	0	14	18%	93	★★★★☆

上网和游戏时选择“裸奔”的用户不在少数，一方面是对安全不重视，别一方面是追求速度。杀毒软件太占系统资源，导致上网或游戏时“卡机”。也有一部分用户平时关闭杀毒软件的监控，只扫描一下系统是否中毒，这同样是因无法忍受杀毒软件的资源占用。

如果在查杀率高，系统资源占用也很高，与占用资源低，但查杀率勉强及格的产品间选择，许多普通用户往往选择后者。与专业用户和商业用户不同，普通用户对安全的要求并不是非常高，他们更看重普通保护之下系统运行是否流畅。

360杀毒在监控状态下基本不占用CPU，内存占用也非常低，仅有21MB，可以说不占用资源。在查杀病毒状态下，内存占用在所有六款中处于中等位置，占69MB，但CPU占用略高一些。



360杀毒的3个进程仅占10余MB内存



360杀毒在病毒扫描状态下资源占用

可牛监控时经常会占用一些CPU，虽然不多但比较奇怪，监控状态下的内存占用也较高。病毒扫描状态下，可牛占CPU非常高，内存占用相比之下增加却也不多。

小红伞不仅界面朴素，其资源占用也表里如一，CPU和内存占用都非常低。实时监控状态下，默认开启有3个进程，但仅占用了不到18MB的内存，尤其是如果未检测到病毒的保护状态下，根本不占用CPU资源。在病毒查杀状态下，更是极其优秀，CPU占用低到令人吃惊。

AVG在默认配置的监控状态下开启了7个进程，虽然进程数较多，但仅只占用19MB内存，非常节约资源。在病毒扫描查杀状态下，AVG的表现一般，内存和CPU占用率比较高。

avast! 5的界面比较漂亮，实时监控项比较多，但在监控状态下内存占用却并不多。在进行病毒扫描查杀时CPU占用很低，尤其是内存占用极为理想，是所有杀毒软件中最低的。

虽然Comodo Antivirus提供了实时监控和Defense+监控功能，但在默认监控状态下，其内存占用却是最低，一点儿也不影响系统中其他大型程序软件运行。病毒扫描状态下，Comodo Antivirus的内存和CPU占用也非常低。


可牛查杀状态下资源占用很高


在扫描状态下小红伞CPU占用非常低


avast！5查杀病毒时资源占用极低

点评： 除可牛外，其他几款免费杀毒软件的资源占用都非常理想，在目前流行的计算机配置上都能非常流畅地运行。游戏或运行各种大款的应用软件时，小红伞Avira、Comodo Antivirus和avast! 5的表现非常优秀。这是因为相对于内存占用来说，CPU资源占用对系统运行的流畅度影响更大，这三款杀毒软件无论是实时监控还是病毒查杀状态下，其CPU占用都非常低，同时内存占用也不高，使得它们的表现更加突出。

四、手工查杀更彻底——病毒扫描功能测试

扫描项目 \ 软件名称	360杀毒	可牛杀毒	Avira	AVG	avast!5	Comodo Antivirus
手工指定扫描目标	√	√	√	√	√	√
创建自定义扫描配置	×	×	×	×	√	√
扫描优先级	×	×	√，通过“扫描器优先级”设置	√，扫描过程中也可进行调节	√	√
扫描压缩包	√	√	√，可设置压缩包递归扫描	√	√	√
扫描目标过滤	√	×	√	√	√	√
文件夹排除	√	×	√	√	√	√
自动处理病毒	√	√	√	√	√	√
扫描后自动关机	√	√	√，需在计划任务中设置	×	√	×
计划任务	√	×	√	√	√	√
启发式扫描	√	√	√	√	√	√
启发灵敏度设置	×	×	√	√	√	√
病毒隔离与恢复	√	√	√	√	√	√
特色功能			扫描注册表项目、创建桌面快捷扫描方式	Cookies扫描	永久缓存扫描加速、病毒修复功能	文件体积过滤、通配符排除过滤
评分	★★☆	★★	★★★★☆	★★★★	★★★★★	★★★★☆

安装好杀毒软件，首先要进行的事就是对系统进行全面扫描，这样才能彻底清除系统中可能存在的病毒，将系统彻底打扫干净。除全面扫描外，还需对指定的文件夹或目标区域进行扫描，或者需进行手工扫描设置，排除某些指定的文件等。手工扫描病毒要求的是灵活易用，设置方便。

360杀毒只提供了快速扫描、全盘扫描和指定位置扫描三种方式，没有提供内存、系统目录等扫描配置快捷方式。360杀毒提供了简单的文件类型过滤，只分为全部文件和程序文档两类。要想过滤不扫描某些指定类型的文件，可在“白名单”中进行设置，并可排除一些指定文件或文件夹不进行扫描。不过360杀毒在扫描过程中，无法选择扫描优先级。


白名单功能可扫描过滤文件类型

可牛杀毒也仅提供了快速扫描、全盘和自定义扫描三种方式，没有提供快捷扫描项目，也无法自定义创建快捷扫描方式。可牛没有过多的设置项目，因此也没有提供文件类型过滤工、文件和文件夹排除等功能，并无法设置计划扫描或扫描优先级之类的功能。

小红伞Avira个人免费版本，默认提供了对引导区、硬盘、内存、移动存储，系统目录等快捷扫描方式。最有特色的是，它可为指定的扫描目标创建一个桌面扫描快捷方式，以后直接在桌面上双击快捷方式即可快速扫描。



Avira点击上方的“创建桌面链接”可创建快捷方式

在Avira的默认设置界面中勾选“专家模式”，可切换到高级设置模式。其中提供了启发式扫描（Heuristic）灵敏度等级设置，并可选择扫描宏病毒。如果想在Avira扫描时不影响其他程序工作，可设置“扫描器优先级”。另外，Avira还提供了一些附加设置项，例如选择扫描宏病毒、注册表项目，并可设置优化多核CPU扫描速度。

AVG手工扫描时，只能选择完整扫描或指定文件夹路径，无法单独扫描内存、系统文件夹、我的文档等项目，较为不便。AVG的设置界面比较复杂，但可进行比较全面的扫描设置。其中比较有特色的是Cookies扫描，它可扫描某些恶意网站所产生的有害Cookies信息。AVG在扫描的过程中随时选择扫描进程优先级，设置扫描速度。

avast!5默认提供了4种扫描配置方式，还可创建自定义扫描项。它的扫描设置项非常全面，可针对病毒、可疑文件和不需要的程序文件定义不同的操作方式。特别是在avast!5中提供了使用永久缓存加速病毒扫描的功能，类似于指纹扫描技术，可大幅提高下次扫描速度。比较有特色的是，avast!5提供了扫描时的详细信息，包括当前扫描速度、测试的数据量等，另外还提供了针对被病毒破坏的文件进行修复的功能，在检测到病毒文件选择病毒处理时，可进行病毒文件“修复”，对修复被破坏的系统文件很实用。

Comodo Antivirus同样支持创建自定义配置文件，可添加预设扫描目标方便下次快速进行扫描。Comodo Antivirus可设置启发灵敏度，进行计划任务等，只是不能设置扫描后自动关机。其中有一个特殊的设置项目，可设置过滤扫描文件的体积。设置扫描任务优先级时，需通过托盘区图标右键菜单进行选择。特别方便的是，Comodo Antivirus在添加排除扫描目标时，可使用通配符进行设置。



AVG扫描过程中可调节优先级



avast!5缓存加速扫描功能



Comodo Antivirus使用通配符排除扫描目标

点评： 国内免费杀软虽然在操作上更简单易用，但个性化的扫描设置上则比国外的几款软件差许多。国外免费杀软中，avast!5的手工病毒扫描功能最为全面，提供了可自定义的快捷扫描配置，以及全面的扫描优先级、扫描目标排除与过滤、启发灵敏度、计划任务，自动关机等设置项目。特别是它提供的缓存加速扫描功能，可极大地提高再次扫描的速度。

另外，国外免费杀软手工扫描功能也很强大并各有特色，其中Avira小红伞可扫描注册表中的危险项目，并且可创建桌面快捷扫描方式。AVG则提供了Cookies扫描功能。Comodo Antivirus不仅可使用文件体积过滤提高效率，还可使用通配符过滤排除指定的项目。

五、重要，但并不是唯一——病毒查杀率测试

软件名称	360杀毒	可牛杀毒	小红伞Avira	AVG	avast!	Comodo Antivirus
查杀数目	25746	24318	27712	27109	27594	26894
查杀率	88%	84%	96%	93%	95%	93%
评分	★★★	★★☆	★★★★★	★★★★	★★★★☆	★★★★

国内曾涌现出不少山寨杀毒软件，名为杀毒软件，实际根本没有真正的病毒库，只是在玩弄用户。不过广大用户也不是容易忽悠的，这些山寨杀软一经出现便被批判得赤裸裸。现在，流行的免费杀软都经过考验，尤其是我们挑选参评的几款杀软，都经过了国际杀毒软件实验的认证，因此杀毒能力无可置疑。

在这轮测试中，我们使用了包含28943个病毒文件的测试包进行检测。其中2010年前出现的老病毒占55%，2010年流行的病毒旧30%，以及最新的流行病毒15%，可较为均衡的反映各款杀毒软件的病毒查杀能力。

需要说明的是，虽然病毒样本数量较大，但不可避免地会存在一定的片面性。另外，病毒测试包中不乏大量特别针对部分杀毒软件作过“免杀”的病毒文件，它们也会导致病毒测试结果存在偏差。

点评： 可以看到，国内的两款免费杀毒软件查杀率不错，但与国外杀软相比还存在较大差距，尽管国内免费杀毒软件也采用国外的杀毒引擎，但是由于免费的关系，它们所采用的杀毒引擎可能不是最新的，而且病毒库的大小有限，导致了测试结果落后。

在国外的免费杀毒软件中，小红伞的测试结果是最好的，病毒查杀率极高，另外几款也很不错，总体差别并不是很大。最后要说的是，一般认为病毒查杀率是判断杀软好坏的标准，不过也未毕尽然。首先，查杀率高也不可避免的带来一个结果——误报误杀率也较高。尤其是在使用启发式扫描方式下，高启发往往会导致高误报误杀率。另外，病毒高查杀率并不能保证系统的绝对安全，安全是需要多层次防护建构的。选择一款杀毒软件，最重要的还是其整体性能。总体来说，参评的几款免费软件，包括国内的两款免费软件的病毒查杀率是足以满足使用需求的。

六、防患未然，病毒监控功能测试

软件名称 监控项目	360杀毒	可牛杀毒	Avira	AVG	Avast！5	Comodo Antivirus
文件监控	√	√	√	√	√	√
网页监控	√，木马防火墙中实现	√	×	√	√	√
邮件监控	×	√	×	√	√	√
聊天软件监控	√	√	×	×	√	√
下载监控	×	√	×	×	√	√
移动存储监控	√	√	×	×	×	√
监控文件类型设置	√，白名单中设置	×	√	√	√	√
文件/夹监控排除	√，白名单中设置	×	√	√	√	√
监控病毒自动处理	√	√	√	√	√	√
启发式监控	√	√	√	√	√	√
实时防护等级	√	√	√	×	×	√
实时监控日志	√	√	√	√	√	√
HIPS主动防御功能	木马防火墙	√	×	×	√	√
特色功能	拦截局域网病毒		宏病毒监控、添加例外进程、当前监控文件信息		邮件启发监控	文件体积监控过滤、Defense+极为强大的HIPS功能
评分	★★★☆	★★★	★★☆	★★★	★★★★	★★★★★

为防止各种病毒通过网络、移动存储之类的进入系统，可靠的实时监控能力很重要，该项功能是否完善是衡量一款杀软能力的关键。

360杀毒提供的实时监控项目很全面，聊天、下载、U盘等多种病毒入侵渠道都被封死。它还提供了等级设置，适于不同情况。360杀毒还提供了木马防火墙，类似于HIPS主动防御软件，可有效地阻止各种未知的木马病毒。网页监控也通过木马防火墙实现，实时监控的文件类型过滤与目标排除，是与手工扫描共用白名单的。360杀毒中还提供了一个拦截局域网病毒的功能，可实时监控局域网共享，防止此类病毒传播。

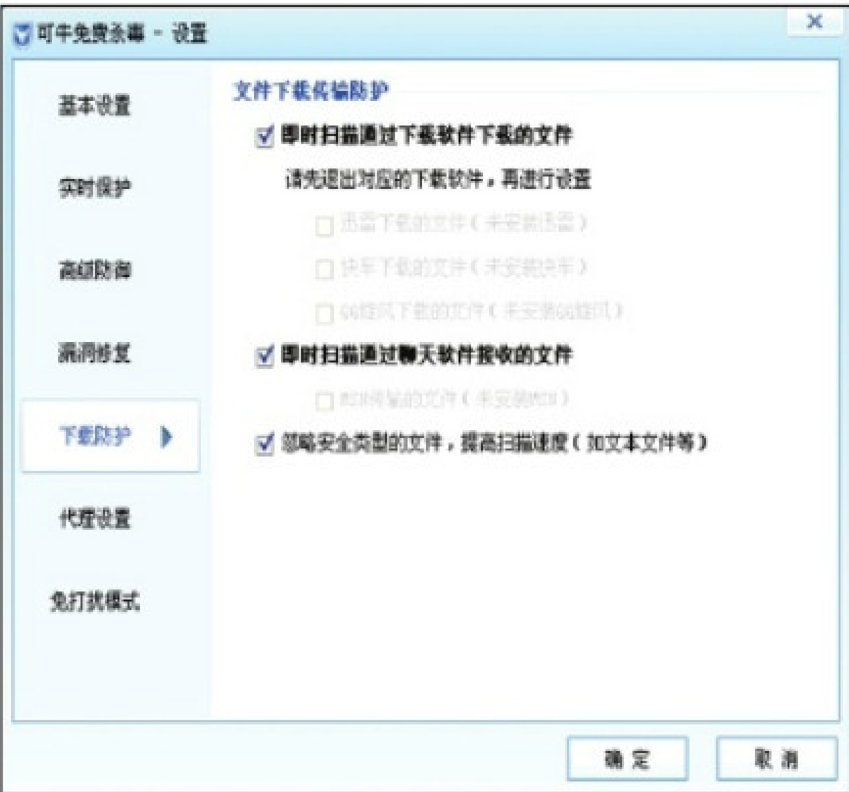
可牛杀毒也提供了三种实时监控等级，它的监控项目更加全面，可监控网页挂马、恶意脚本和钓鱼网页，下载监控可即时清除迅雷、QQ旋风等软件中带回的病毒，以及通过IM聊天软件接收文件中的病毒。在高级防御等级中，还可以实现注册表、系统文件夹等关键位置的HIPS主动防御功能。但可牛杀毒不支持监控排除和文件类型过滤。

小红伞Avira提供的实时监控项目较少，只提供了最基本的文件监控。不过小红伞提供了非常全面的监控功能设置，包括设置文件读或写操作时扫描、文件扩展名过滤、设置进程白名单，文件夹排除等。并且可设置实时监控时的启发扫描等级，监控宏病毒，添加例外进程。除监控日志外，在Avira主界面的Guard信息项中，还提供实时监控信息，可查看到当前即时监控的文件信息，以及病毒信息。

AVG界面中提供了当前监控防护状态，防了文件实时监控外，还提供了Email监控与Web监控功能。其中Web监控功能在AVG中被命名为Link Scanner，可与IE或Firefox结合，对实时访问的网页或搜索引擎查找到结果进行判断，拦截有害内容。在高级设置中，还可对各监控项目进行设置，其中邮件监控项目设置非常全面详细。



实时监控等级设置



可牛下载监控可对IM和下载进行病毒防护



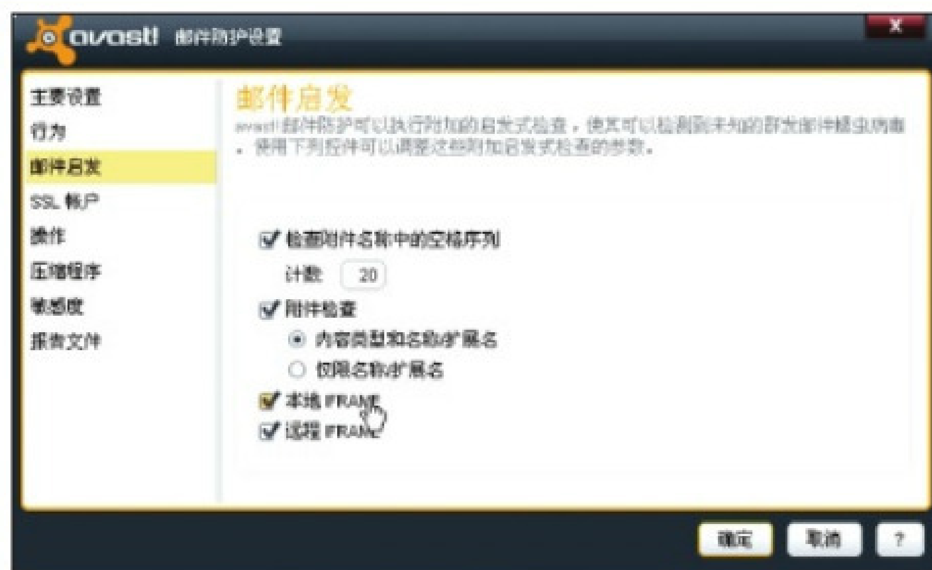
AVG的Web监控

Avast!5的实时监控功能十分强大，拥有七大防护模块，可方便定制各防护模块等级，在“防护通信”中还可查看到当前监控信息状态。即时消息监控中，可设置监控Skype、QQ、MSN等几乎所有常见的IM聊天工具。邮件监控中特别提供了“邮件启发”扫描功能，可监控IFRAME嵌入式网页木马，防止遭受来自邮件的网页木马攻击。Avast!5提供的行为监控，实质上是一个简易的HIPS主动防御功能，可有效保护系统关键位置不被病毒破坏。

Comodo Antivirus在实时监控设置中，未直接提供各种监控选项的开启和关闭功能，只提供了一个等级设置项。其中“状态”等级开启文件监控，而“实时监控”等级则开启所有监控保护功能，其中也包括E-mail监控和Web监控、IM监控等所有访问功能。各种监控功能自动智能化运行，这也是Comodo Antivirus在软件智能化方面的一个体现。

Web监控方面还提供了一个特别的功能，安装时可选择Comodo的免费安全DNS服务，将自动修改系统DNS域名解析服务器。使用后可在访问钓鱼或挂马网站时自动拦截，还可防止电信网通等ISP服务商进行域名支持推广广告。

实时监控设置中，Comodo Antivirus可过滤一些大体积的文件，显著提高监控效率。需特别称赞的是其主动防御功能，它远强于其他的几款杀毒软件，是极为专业的HIPS主动防御工具。Defense+主动防御监控再结合Comodo Antivirus独特的沙盘功能，可让系统得到最全面的监控。



Avast!5独特的邮件启发监控



Comodo Antivirus中极为强大的Defense+主动防御功能

点评： 在这项测试中，小红伞Avira的表现较差，毕竟它只针对个人普通用户免费，许多监控功能都未提供。不过小红伞的高查杀率，再结合文件实时监控，已足以抵御网页、IM和E-mail等渠道入侵的病毒。小红伞免费版的不足是未提供HIPS主动防御功能，在各种未知病毒层出不穷的今天，HIPS功能早已是必不可少的了。HIPS功能的缺失，很大程度上影响了小红伞的测试成绩。AVG的监控项目也不是很全，特别是也未提供HIPS主动防御功能，表现也不佳。除小红伞和AVG外，参评的几款免费杀毒软件都提供了较为全面的监控功能。其中尤其以avast!5的实时监控功能最为强大和全面的，每一项监控功能都提供了非常强大细致的设置选项。但是综合而论，却是Comodo Antivirus的监控防护功能最为智能化，独特的沙盘与专业易用的Defense+主动防御，是所有参评软件都无法比拟的，因此这轮测试中Comodo Antivirus得到了最高的5星评分。

七、特色功能点评

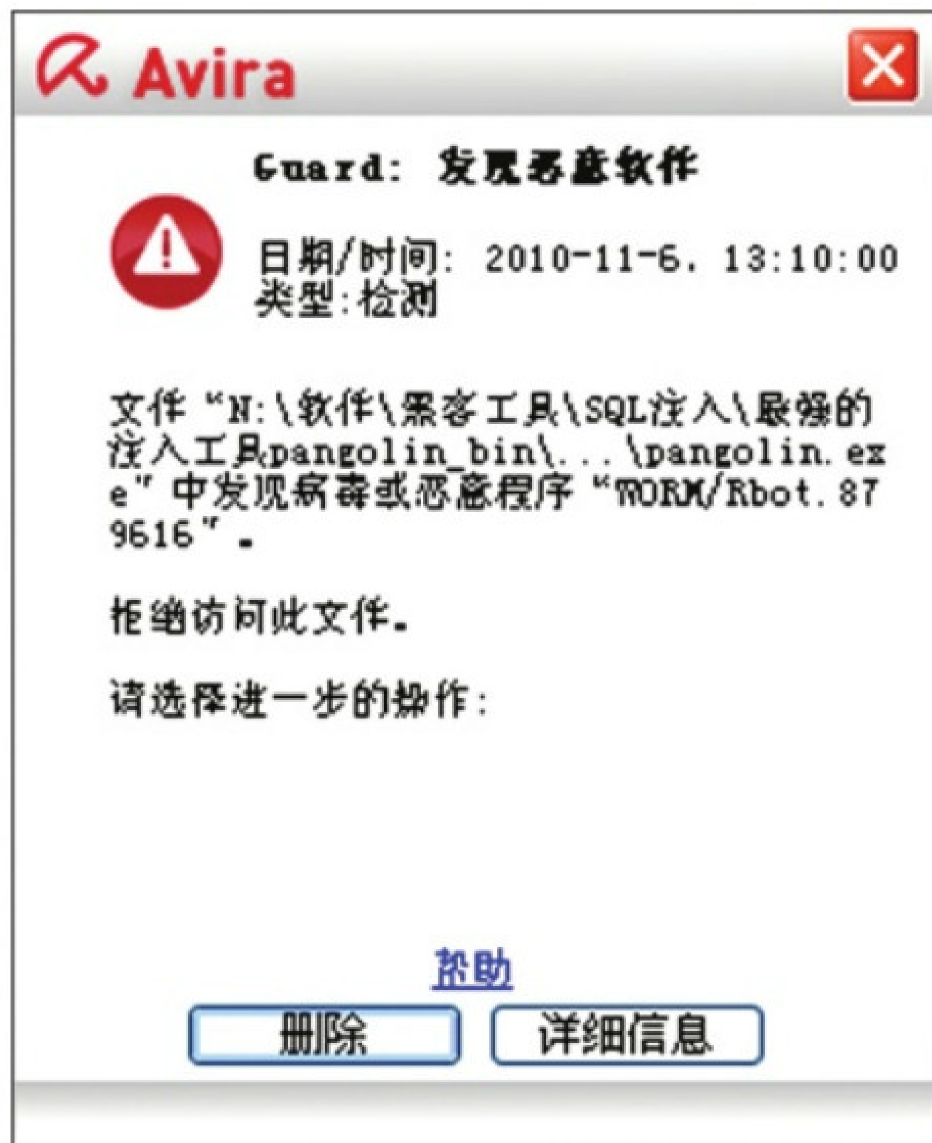
在测试中，我们发现各款杀毒软件都有自己独特的功能与众不同，让软件更好的提供各种安全防护。

1.小红伞实时监控状态下的“通用修复”功能

小红伞V10采用了一套独特的病毒查杀清除方式，也即是官方所说的“Generic Repair”通用修复。这套方式操作更加灵活，且可以更有效的清除系统中所有的病毒。

当小红伞实时监控发现某个病毒时会弹出提示框，如果点击关闭这个提示框，那么病毒文件则被禁止访问，并不会对其做任何处理。如果点击“移除”或“详细”按钮，那么就会启动通用修复功能。小红伞会打开一个扫描进程对话框，扫描程序可能会停顿一段时间，有时甚至达几分钟。

很多用户都对此不理解，这正是小红伞的通用修复功能在起作用，扫描程序会从病毒文件里获取可识别的字符串，然后分别加上Avira预置的扩展名等，再组合系统内置的部分环境变量，来枚举查找系统中是否存在此文件并对其进行扫描。也就是说通用修复程序在发现一个病毒文件后，会利用此病毒文件的某些特征，搜索系统中所有可能相关的病毒文件。这个功能非常强大，尤其是某些病毒在系统中多处安装了后门，总是查杀不干净反复再生，在Avira的通用修复功能下就可以“一锅端”了。



实时监控病毒提示框

2.国内免费杀毒软件的易用特色

国内的杀毒软件在易用性上比较重视，360杀毒和可牛免费杀毒都支持双杀软模式，可与其他杀毒软件同时运行。在双杀软模式下，360杀毒和可牛免费杀毒将会降低主动防御监控等级，从而不会因为多个杀毒软件同时监控造成冲突。

另外在可牛免费杀毒中，还提供了许多简单实用的小工具，例如漏洞监控功能，可提醒用户更新系统补丁。在“浏览器医生”中提供了对浏览器插件管理、非法修改恢复，浏览器保护等实用的功能。此外可牛还提供了各种专杀工具。



可牛漏洞监控提示系统补丁

3.最特色的Comodo Antivirus主动防御与沙盘病毒防御系统

与其他几款免费杀软不同，Comodo Antivirus采用了多层的智能化安全防御系统，可彻底抵御各种病毒入侵。Comodo Antivirus的病毒入侵防御系统包括3层，按照病毒入侵系统的流程进行防御。

第1层是实时监控，无论病毒通过网页、邮件、下载、IM或移动存储等各种渠道进入系统，首先实时监控会对其进行扫描查杀。第2层是沙盘，如果病毒是新出现的未知病毒，或未包含在病毒库中无法识别查杀，那么Comodo Antivirus会识别文件的数字签名。如果是不安全的文件，则会隔离在沙盘中运行文件。所谓的沙盘，就是虚拟化系统内存空间，病毒文件在沙盘中的所有操作都是虚拟化的，完全无法对真实的系统造成破坏。第3层是主动防御，如果病毒伪造数字签名，或者需要在真实系统中运行某些未签名的程序，那么主动防御将会开启防护。主动防御全面的监控系统所有关键之处，从内存、窗口、进程、消息、键盘钩子、注册表、文件，网络等各方面全面监视程序的行为，并判断其是否可能有害，从而阻止病毒破坏系统。



主动防御功能拦截危害程序行为

经过3层防御，Comodo Antivirus几乎可阻截所有的已知和未知病毒。主动防御和沙盘功能使用也很简单，都包含在Defense+功能中，设置分为几种不同的安全级别，依照安全级别强度分别为：“学习模式”“干净模式”“安全模式”和“疯狂模式”。其中“疯狂模式”的安全强度最高，但是弹窗询问极度疯狂，只适合会定制主动防御规则的用户。一般选择安全级别为“安全模式”就可以了。

沙盘sandbox可设置程序在虚拟空间内运行，使用默认的设置即可。其他的设置项目也都可以采用默认，Comodo Antivirus完全可智能化地根据运行的程序进行判断，决定启用沙盘或防御其危害行为。

在Defense+的“计算机安全规则”中还可手工添加设置各种安全保护规则，手工定制HIPS主动防御功能，适合高级用户使用。

八、测试总评与推荐

Comodo Antivirus

没有一款免费杀软能提供Comodo Antivirus这样丰富的功能，它非常适合有一定经验的用户使用，能带来最佳的防御效果，如再配合其免费防火墙，确实能做到不花一分钱用上一流软件，Comodo Antivirus是值得我们信任的产品。

POPSOFT 大众软件 编辑选择奖 EDITOR's CHOICE

小红伞Avira

高查杀率与低资源占，它最适合低配置PC，并且“小红伞”作为一款经典的杀毒软件，我们不必怀疑其技术上的优势，只要能习惯它的使用方法，你就能深切体会到它的优势，值得普通用户尝试使用。

Avast!5

Avast!5各方面的功能都很均衡，提供了全面的监控功能，资源占用也不高，而且病毒查杀率让人满意，适合对各方面都有所要求的普通用户使用。

AVG

AVG有着不错的查杀率，易用性的表现上和之前版本相比也有进步，只是和其他国外免费杀软相比，它的一些细节仍有提升空间。当然，这款有着不错口碑的免费杀软依旧出色，各位读者可根据个人喜好进行选择。

360杀毒

360杀毒资源占用不高，操作方式也很简单，还带有基本的主动防御功能，十分适合初级用户。如果你一直在使用360的安全产品，并对它们的感到表现满意，完全可以继续使用。

可牛免费杀毒

作为一款较新的国产免费杀软，其在减少资源占用、提升功能方面稍显稚嫩，不过在本次测试中，可牛免费杀软还是有不少值得肯定的地方。在金山安全和可牛合并之后，可牛的品牌或许会逐渐淡出，我们更佳期待它之后的产品。

玩图片有绝学！——图片处理与特效篇

■贵州 冰河洗剑

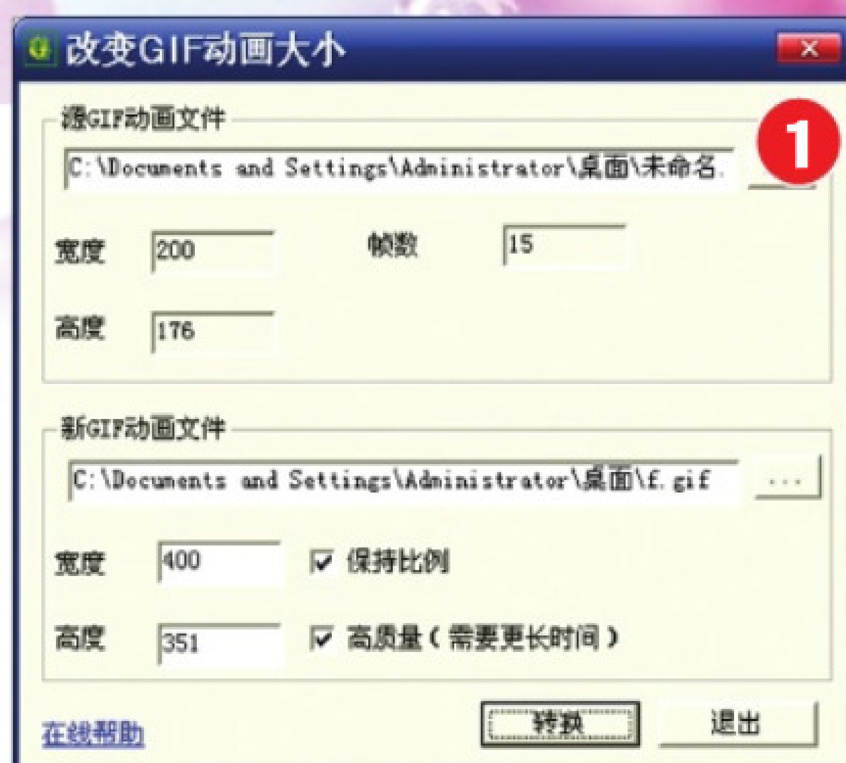
关键字：修图 合成 变脸

编者按： 软件从来都不是越大越好，如果只想对图片尺寸/效果进行更改，或是添加一些特效等，并不一定要用PhotoShop之类专业软件，许多功能单一却非常好用的小软件更适合，只要你去寻找，这样的软件还真不少。我们这次来看看如何玩好图片，比如去水印、抠图、拼图、合成……

谁说GIF不能缩放?

平时如果想缩放GIF图片，只能使用专门的制作软件，否则只会转换GIF的第一帧，然后就成静态图片了。而GIF Resizer可以很容易地修改GIF的尺寸，无需对每一帧图片进行操作，一步即可完成缩放。

在主界面中浏览指定源文件路径，可查看到源GIF动画尺寸及帧数信息，然后指定缩放GIF的保存路径，设置新的图片尺寸，可按比例进行缩放（图1）。还有一个“高质量”选项，可确保在缩放过程中完全保留原始动画信息。当然这个选项并不是说小GIF放大后的显示效果与原来一样，它只是在缩放过程中不损失原有的图片质量。设置完毕后，点击“转换”即可生成一个放大或缩小的动画文件了。



“高质量”选项可能转换很慢

太好用了！——Teorex Inpaint去水印去瑕疵

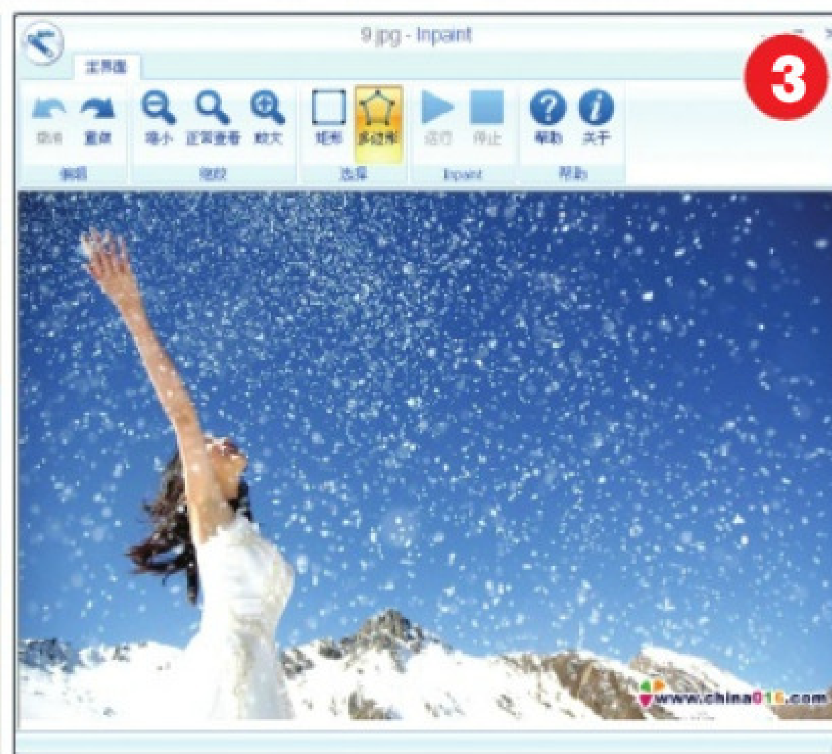
在介绍软件前，我们先来看几个效果图（图2），可看到原图中有一些不需要的水印或瑕疵，想去掉它们不必动用庞大的PhotoShop，只需使用Teorex Inpaint就可轻松搞定。这款软件体积仅有213kB，实现的效果同样如PS一样令人惊奇。

该软件2.4.1版有汉化语言包，使用起来没有障碍。点击最左上角处的文件图标，选择“打开”，调入一幅要处理的图片（图3）。添加图片后可用工具栏上的按钮，对所选中的图片进行放大或者缩小，这里可看到图片右下角处有一个水印标记，我们要将它去掉。

首先使用工具栏上的选择工具，选取确定图片中的水印位置，软件提供了矩形和多边形两种方式，一些比较复杂的情况用多边形，这里只是比较简单的去水印，因此直接用矩形工具（图4）。



Teorex Inpaint去瑕疵去水印效果





矩形工具选取水印区域

选择之后，使用自动去水印功能即可，只需鼠标轻轻一点工具栏中的“运行”，软件即可根据水印周围的色差值自动进行调整，完成去水印操作。利用周围背景自动填充的部分看上去很真实，让水印和瑕疵轻松去除不留痕迹。在进行水印去除时，运行按钮会一直显示为禁用状态，在水印去除完毕后会自动启用（图5）。

普通瑕疵或示例图片中这样简单的水印，操作非常快，只需2~3秒即可完成。看看水印区域放大后的对比效果图（图6），可看到效果非常好，保存文件吧！



完成去水印



水印区域放大对比效果

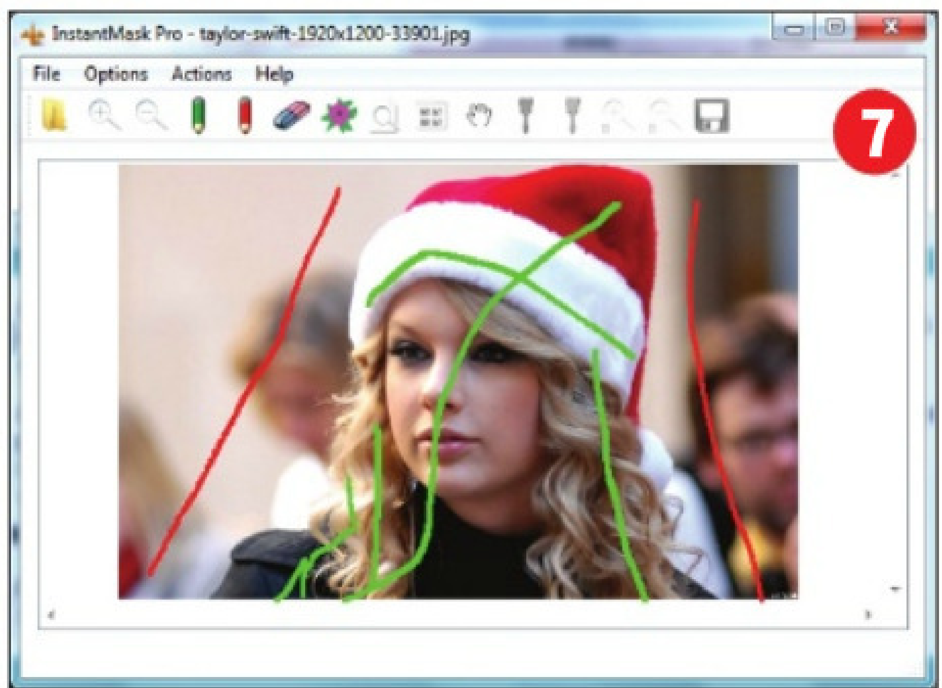
抠图去背景就用InstantMask Pro

抠图换背景是图片处理中最常碰到的情况，PS中的各种工具当然可以完美实现这个效果，不过操作起来稍显复杂，InstantMask Pro属于用“鼠标一划”就可抠图的软件，适合追求简单的人。

1.选取背景与前景

调入一张要处理的图片，示例为一张人像照。首先选择要保留的前景，点击工具栏上的第四个绿色铅笔“Keep Marks”（前景圈选工具），直接在人像上划上一笔，然后点击红色铅笔“Remove Marks”去除背景按钮，在背景上划上几笔。如果背景比较复杂，还可在不同的区域多划几笔（图7）。

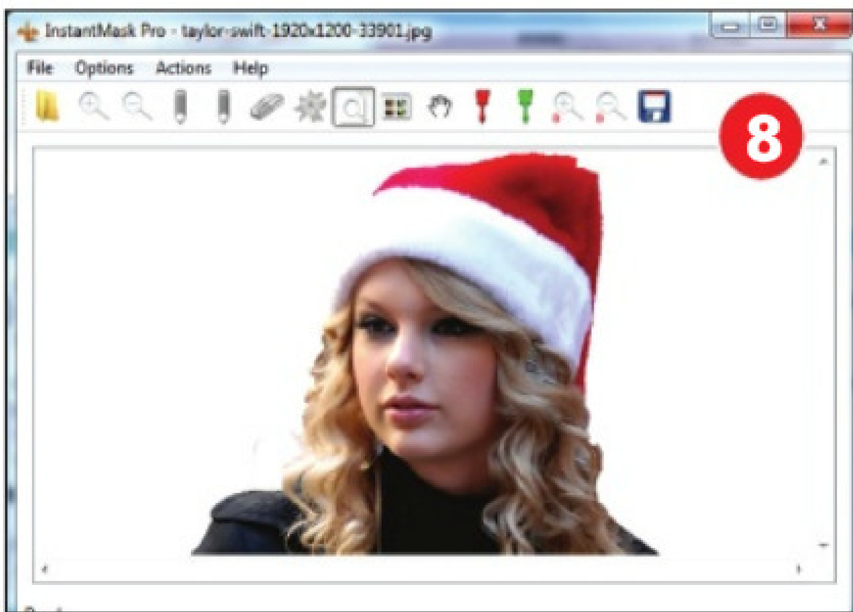
如果想非常精确地去除背景，可用前景和背景选取工具细致地勾勒出人像和背景边界。当然，不必非常精细，只要将人物轮廓大致选中即可。如果选择有误的话，可点击工具栏上橡皮图案按钮，之后在选择线上拖动鼠标，擦除错误的选择区域。



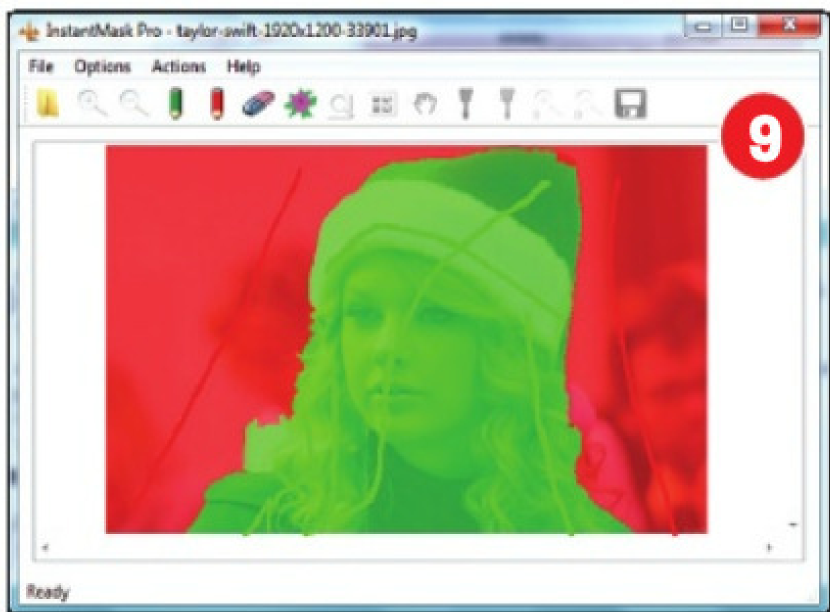
简单划划选取去除背景

2.自动与手工联合去除背景

选择完成后，点击工具栏上的“预览”按钮，可看到自动去除背景的效果。可还是有一些多余部分，我们可用工具栏上的“Background Brush”和“Foreground Brush”擦除它们（图8）。擦除时应使用放大工具将图片放大，以便精确地操作。另外，还可以使用工具栏上的“Mask Tool”工具，用绿色和红色分块显示去除背景效果，能方便调节选择范围（图9）。



擦除不精准的地方

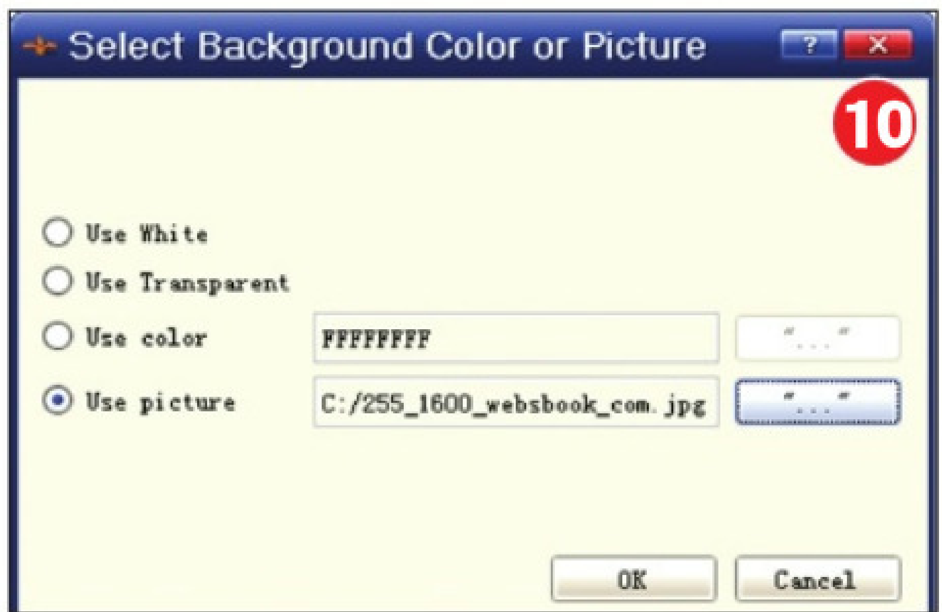


Mask Tool工具

3.替换背景图片

如要直接更换背景，可点击工具栏中的“Select Background”，在弹出窗口中，可选择多种背景更换方式。“Use White”将图片背景更换为白色，“Use Transparent”是为透明色，“Use Color”表示自定义背景色（点击其右侧的按钮，可在调色盘中选择所需要的颜色）。另外，“Use Picture”为使用其他图片作为背景（图10）。

本例选择更换背景为一张星空图片，确定后就可看到图片中的人物神奇般地更换了背景。点击工具栏中的带有手型图标的按钮，选中人物部分移动到合适的位置，让图片看起来更加协调。还可点击工具栏上的

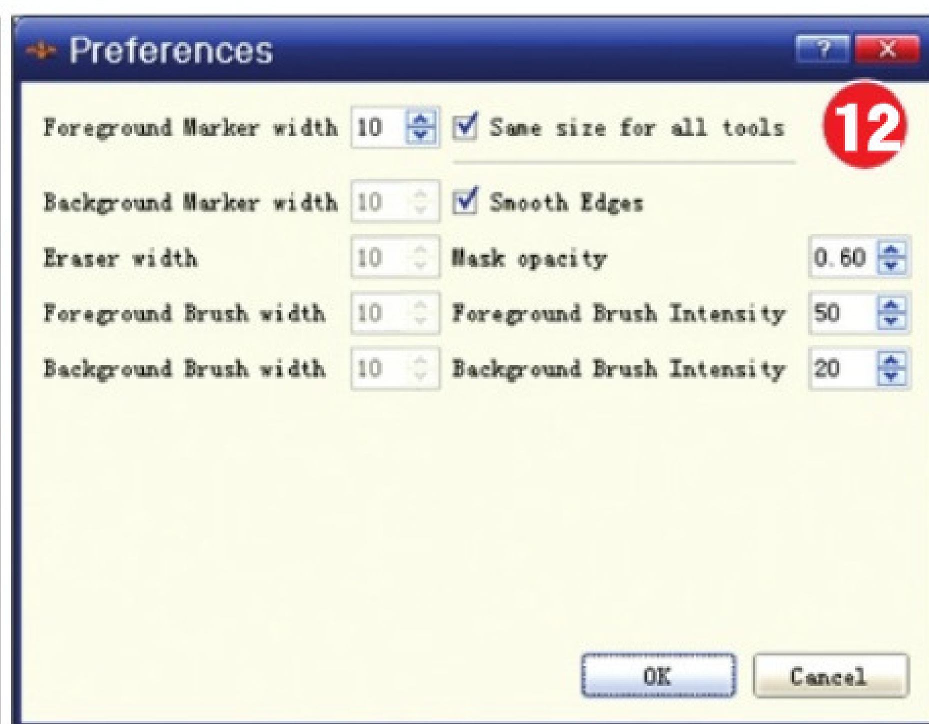


背景更换设置对话框

“Background Zoom”，对背景图片进行放大或缩小（图11）。

图片处理完成后，点击工具栏上的“Export”，可将处理后的图片按指定的分辨率输出保存。此外，点击菜单“Options”→“Perferences”，打开软件设置对话框，可调整前景或者背景擦除笔触的大小以及其他各抠图选项（图12）。具体的修改效果可在使用中逐步尝试。





更换背景图片

诡异、炫耀或藏玄机？——拼图软件Foto-Mosaik-Edda

你肯定看过这样的作品，一张看起来有点马赛克的大图片，仔细瞧瞧却发现很诡异，原来这张大图片其实是由许多张小图片组成的（图13）。这种图片效果又被称为蒙太奇照片、蒙太奇拼贴图。其实它不一定有什么大作用，只是有点酷罢了，可以用来炫耀一下，也说不定可以将自己的秘密藏在其中喔！不过，似乎有许多网站宣传都采用了类似的效果。

如果你也想做这样的诡异图片，Foto-Mosaik-Edda可以实现，这款软件是一套相当有趣的马赛克拼图制作工具，它可将数张图片拼成另一张指定的大图片效果，如同小时的游戏一样，将多种不同颜色纸撕碎，然再拼成一幅想要的图画。



提示：

与Foto-Mosaik-Edda同类的软件还有Imosaic，操作差不多，同样可以实现马赛克拼图。



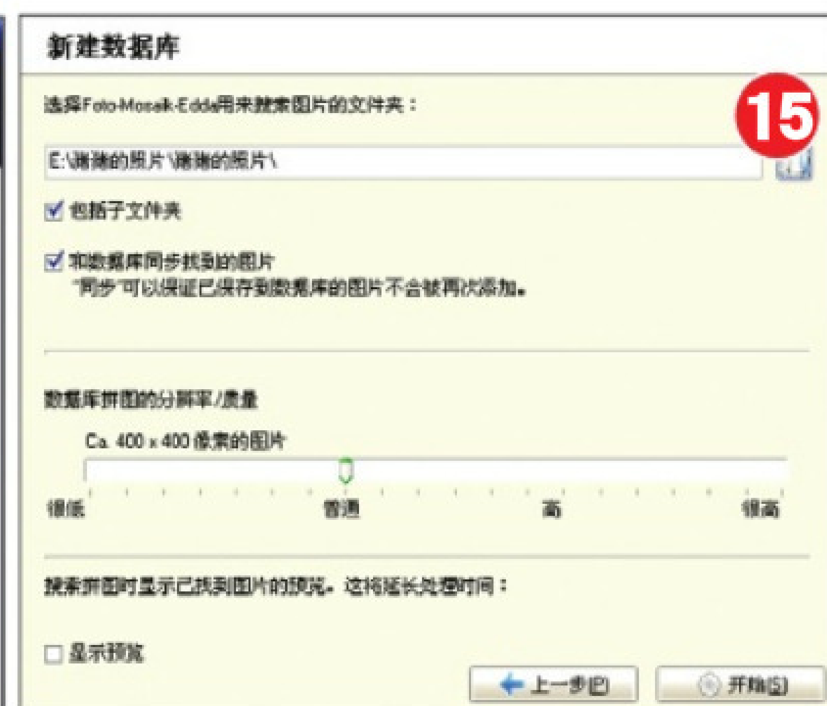
美女马赛克图片

1.导入图片数据库

运行软件后打开制作向导，点击“新建数据库”，建立用于制作马赛克拼图的源图片数据库（图14）。选择“添加图片到数据库”复选框，设置数据库名称，然后选择图片的来源，它可以是一个图片文件夹。注意勾选“和数据库同步找到的图片”，以确保不会重复添加相同图片到数据库中（图15）。另外，可设置数据库拼图的分辨率，越高拼图质量越好，点击“开始”会自动将图片导入数据库中。

导入完成后点击“起始页”，返回向导制作开始界面。需要注意的是，制作马赛克拼图至少需要200张图片，可重复创建多个图片数据库或添加多个文件夹中的图片到数据库中，以满足图片制作需要。





2.生成马赛克图片

向导初始页中点击“制作马赛克拼图”，然后要求选择一幅用于拼图主体图片。点击“打开”，浏览选择要制作马赛克的大图片（图16），再点击“选择”设置生成的马赛克拼图存放路径，还可选择生成包含小图片列表的CVS表格文件。点击下一步，在数据库列表中选择要制作马赛克图片的数据库，可一次选择多个。

然后设置拼图选项，其中最重要的是设置马赛克的拼图数量，数量越多且效果就越好（图17）。



选择要生成的大图片



合理设置接图数量

相反数量越少效果也就越差。但是，拼图数越多意味着每张拼图在最终效果中所占的像素越少，即单张图片效果越差，所以在拼图数量和单图效果间需要做一个平衡。另外，每张图片的最大使用次数越小的话，可能用到的图片会更多。最终制作完成的图片大小，是由马赛克拼图的分辨率和纸张尺寸决定的，两者越大，最终的图片越大，当然图片整体质量越好。

接着设置拼图的最大使用次数和不透明度，各项目的意义在软件界面中都有详细的说明。最后点击“开始”，就可使用数据库中的图片生成马赛克大图了。完成后可点击“缩放视图”来查看效果，本例中的笑脸图是利用Foto-Mosaik-Edda制作的马赛克图，截图是缩放到20%（图18），当图片放大到100%时，会看到每一张小图原图。



普通预览状态的效果

Collage It——制作灵活有趣的照片拼贴画

在海报、壁纸、宣传画等作品中，常常看到由多张照片拼贴组成的图片效果。专业的拼贴图需要广告设计人员使用专业的工具制作，普通情况下我们只是想把自己或家人好友的几张照片拼贴在一起，自己感觉漂亮就可以了。

Collage It是一款强大的照片拼贴画制作工具，它可以帮我们将照片拼贴在一起，让图像更富有乐趣，与家人分享快乐。使用File菜单调入要拼贴的照片，在主界面右侧是详细设置选项，可设置拼贴照片数量、间隙、边缘，以及旋转照片等效果。使用非常简单，通过不同数值来控制效果，完全可根据需要来进行设置，制作出符合需求的拼贴画。点击“生成预览”就可看到拼贴图效果了（图19）。多次点击预览按钮，可以看到不同随机生成的拼贴图效果。

软件提供了灵活的设置功能，可设置整幅拼贴图片大小以及背景样式。点击“背景”可选一幅风景画，提升视觉美感。在中间窗口的预览图中，点击某张图片，在图片周围会显示绿色标记线和方框点（图20），可拖动调节图片的显示位置，突出照片显示部分，并修改一些未显示主体的照片。满意的话点击“保存”并生成的拼贴图。





可调节每幅小图位置

变绘画高手——FotoSketcher素描化你的数码照片

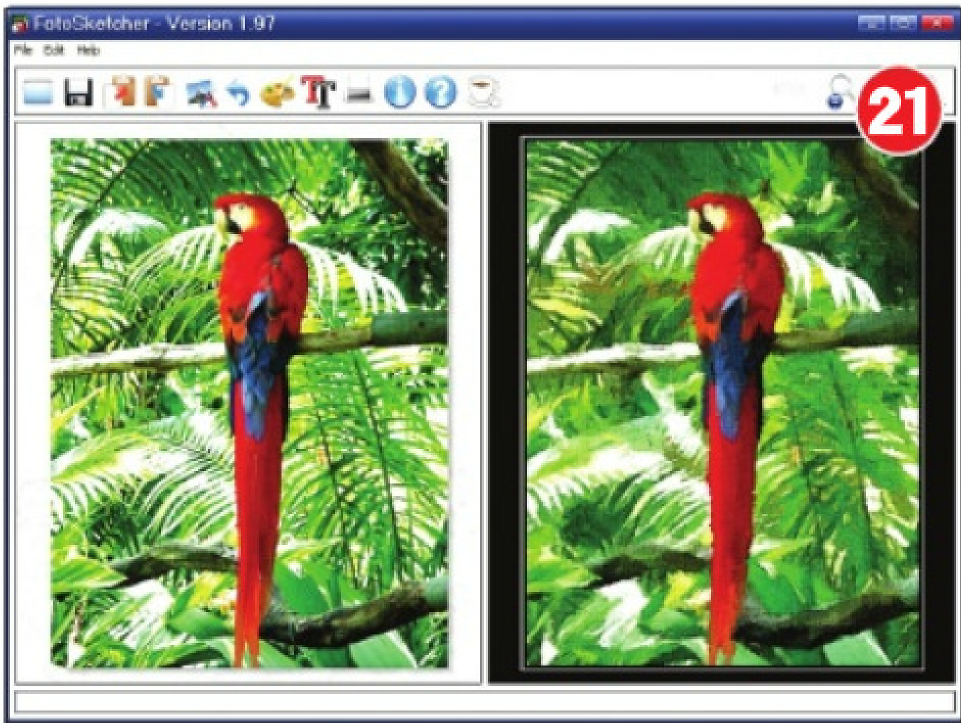
笔者曾经在网上论坛中看到一些素描人像作签名，往往很惊叹别人高超的画艺，后来才知道是自己无知，这种素描人像素描画太容易“创作”了，几秒钟就能将自己的照片变成素描画。

FotoSketcher是用素描效果来艺术化处理数码照片的软件，黑白照片变素描画，彩色照片则变油画，十分有趣。它是绿色软件，执行后可看到软件界面中的示例效果图，左边是原始图片，右边是油画效果图（图21），效果很棒。

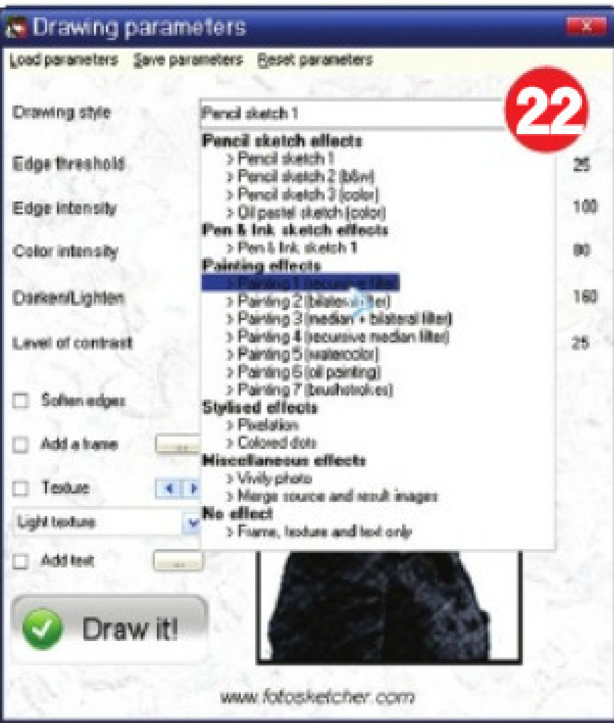
点击工具栏Open按钮，调入一幅要处理效果的图，自动弹出特效调节对话框。在对话框中预设了几种效果配置，点击“Drawing style”下拉列表中可以看到多种特效配置（图22）。其中“Pencil sketch effects”是铅笔素描画效果，“Pen & Ink sketch effects”是钢笔墨水画效果，“Painting effects”是油画效果。此外还有其他几种特效画配置，每种配置下都有不同程度的效果可选。

下方可修改边界阈值、边线强度、画笔精度、效果强度和亮度等属性，调节素描化和油画效果非常方便（图23），如果愿意还可添加边框与文字等。

最后点击“Draw it”就可以看到生成的效果图了，这里示例生成的是一幅素描画，效果很不错。此外，在软件工



示例效果图



配置的效果配置



调节效果参数

具栏上还提供了一些功能按钮，例如直接从剪切板粘贴图片进行处理，对调入的原图进行旋转、裁剪和修改，添加文字等，使效果图制作更加方便。

除了FotoSketcher外，还有一款名为Photo2sketch素描大师的软件。Photo2Sketch是一个单文件绿色软件，照片转换方法有二种，即自动与手动来将照片转成多种风格的素描作品（图24）。只需导入照片→转换素描→保存，几步简单的操作就拥有自己的物理素描作品了。Photo2Sketch素描化的效果也非常的棒，这里有一张放大的素描作品图（图25）。



Photo2sketch操作很简单

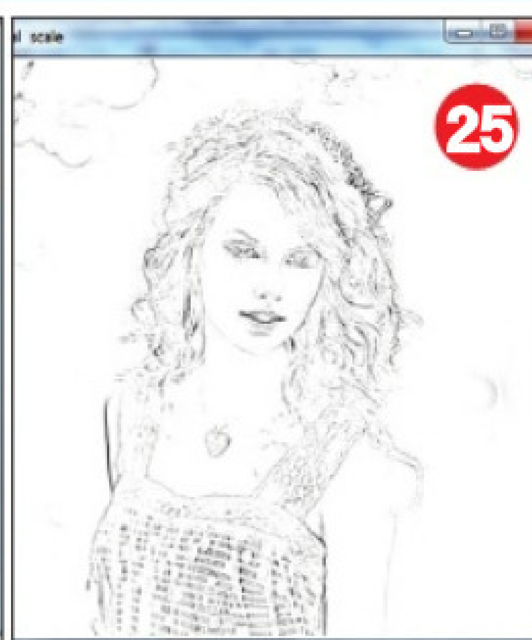


Photo2sketch作品效果

“重庆闪电”——图片拼合与变形炼成“魔爪”

前段时间，在网上流传一张重庆闪电照片被疯狂转载，还被网友恶搞为“天怒魔爪”图片，事后证明这是一张经过PS的照片（图26）。闪电是怎样与城市图片接合在一起的呢？不用PS也能简单制作！

FotoMix是一款免费的图片处理工具，通过添加前景和背景图并设置参数，将其合并为一个协调的整体图片。这里就用FotoMix制作一张合成的城市闪电照。



重庆闪电PS图片

1.载入素材图片

首先，在“Backgr”标签页中点击“Open”，打开一张城市黎明照片（图27）。可使用左侧边栏上的功能按钮，对调入的图片进行裁剪、旋转和更改尺寸等操作。再切换到“Foregr”标签页中，调入一张闪电素材照片作为背景（图28）。同样的，可以对闪电进行一些修改操作。

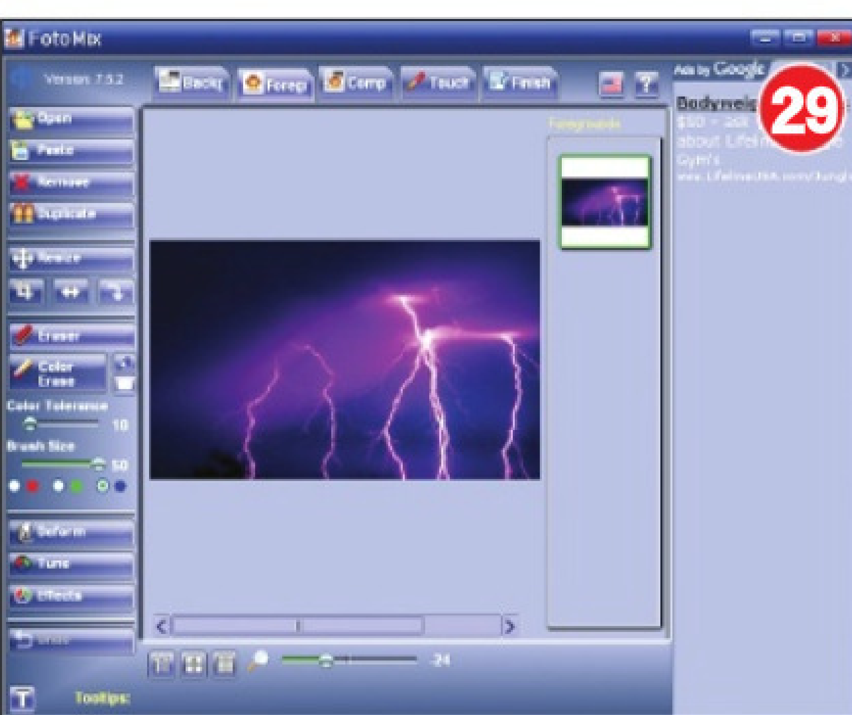
2.调节闪电尺寸

切换到“Compo”标签页中，可对前景与背景图片进行拼合处理。可以看到闪电素材图片尺寸比较小，直接拖动右下角处的“S”标记，将其拉大并放置于照片顶部（图29）。





调入闪电素材



调节闪电尺寸

3.拼合图片

此时闪电前景图片覆盖了一部分背景图片，因此要将两张图片恰当的融合在一起。在左侧边栏上有几种前景与背景融合方式，这里选择“Circle Fade”环形融合方式，并调节其数值，可看到闪电与城市有了较好的过渡。现在需要再将被闪电素材覆盖的城市大厦楼顶显示出来，使用融合笔触进行修改即可。

点击“Fade Brush”笔刷按钮，再拖动图片窗口下方的显示条放大图片，以方便进行操作。先在“Max Fade”处调节涂抹力度为最强，将被覆盖的城市大厦显示出来。然后再将笔触力度调小，涂抹背景与前景接合处，使背景与前景图片融合在一起。并可使用下方的“Transparency”调节透明度，使两者更好的结合。



官方网站上的示例效果

另外，在拼合背景与前景时，还有一个技巧，可先将笔触力度调节到最大，将闪电前景全部涂抹覆盖，然后再将笔触力度调节到最小，涂抹闪电将其显示出来，最后将笔触力度调节到适中，涂抹闪电与背景云层的结合处。在涂抹时，可将图片放大到最大比例，这样就比较容易操作了。

还要进行一些张细微的调节，这需要细心打磨，完成后在“Finish”标签页中就可以生成导出逼真的合成图片了。上面只是一个简单的示例，FotoMix还可以完成许多拼图效果，例如在其官网有一个有趣的狗与人的合影示例（图30）。



移动助手——五款笔记本辅助软件

遥想当年笔者上学的时候，寝室中数位兄弟共同凑钱才能买上一台性能中庸的台式机，而现在笔记本却成为校园中十分常见的学习与娱乐工具。计算机生活从固定走向移动，当然多了许多自由，不过偶尔也会有一些不便，例如经常换网要手动切IP、游戏本温度极易超限、显示屏没有关闭键等等。好在这些问题都可用软件来解决，并且一些软件除了解决问题外，还能让你的笔记本玩起来更有趣！

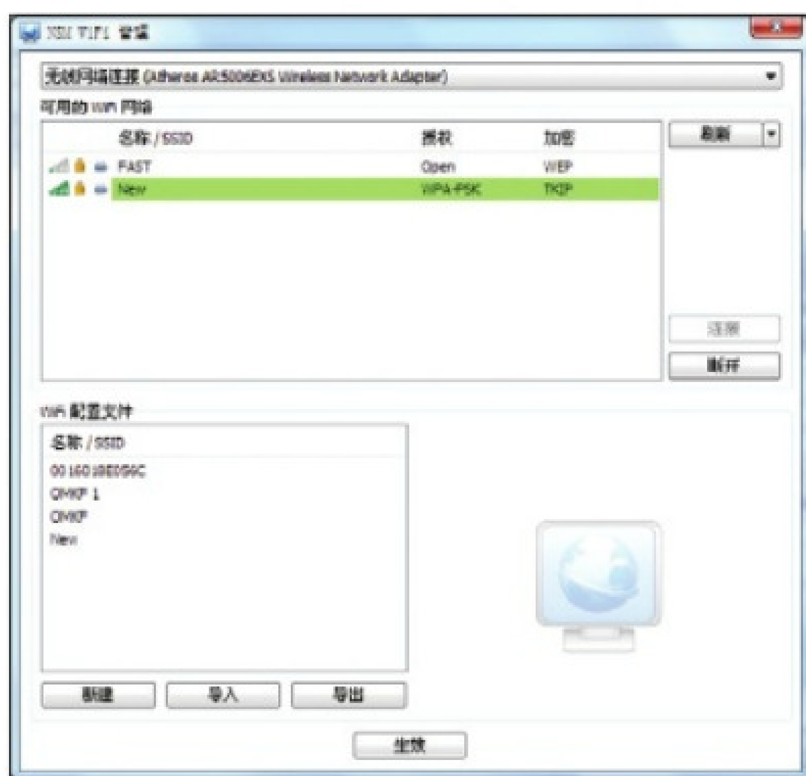
■西藏 谭湘晖

IP地址一键切换——NetSetMan 3.0.3

□大小：2.06MB □授权：免费 □语言：简体中文

□下载：http://www.newhua.com/soft/44193.htm

这是一款非商业用的免费软件，多年来一直保持高质量的更新，在老用户眼里声名卓著。软件适合于常变动网络环境的笔记本用户，经常需要改变IP设置的台式机用户也可使用它。我们经常说起的“IP地址”，其实指的是一组繁复的数字及字母设定，除了IP4地址及网关外，它还包括DNS服务器，有时候还会用到Wins服务器。不过，实际上要换网络环境，可能还会经常涉及到以下配置的改变：网卡（有时用Wi-Fi有时用有线）、Wi-Fi（选择不同的节点）、工作组/域（局域网常常要改）、默认打印机，甚至还可能在不同的网络环境下使用不同的计算机名。而所有这些设定，对于NetSetMan用户来说，切换起来只是一键点击“启用”按钮的功夫（某些特殊设置更改后有可能需重启机器后方能生效）。在对网络参数进行设置时，点击界面某参数后面的图标，就可自动获取当前网络设置，无需手动逐一输入。软件还有一个很有特色的设计，就是可编写一个脚本，使计算机一进入到某个网络设置中就开始运行，如果稍微懂一些BAT、VBS或JS脚本语言，就能用它玩出有趣而实用的花招。


软件自带的WIFI管理器，可导出/导入WIFI设置


免费版最多支持6组不同的网络配置

本本变Wi-Fi热点——Connectify 2.1

□大小：2.20MB □授权：免费 □语言：英文

□下载：http://www.connectify.me/download

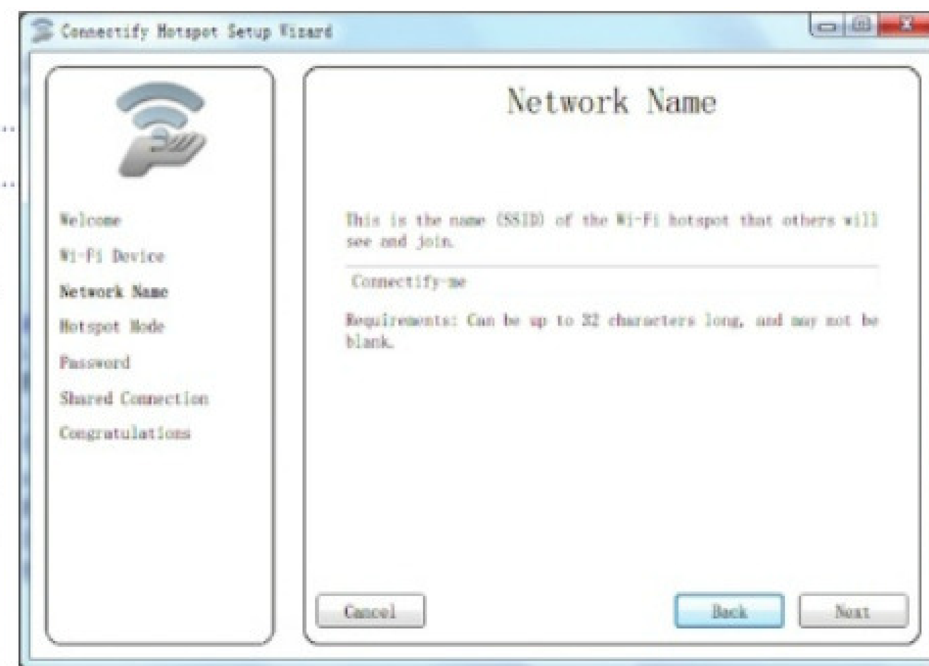
对于笔记本用户而言，Wi-Fi功能天天都在使用，不过它的技术细节却不是每个人都了解。日常的使用经历常常让我们觉得：Wi-Fi是单方面的，仿佛客户端要连接服务器一样，但实际每个Wi-Fi节点既可作为客户端，也可用作服务端，也就是说只要你的机器上装有无线网卡，就能把它当成一台无线路由器来使用。

举例来说，假如你带着无线本本和一个配有Wi-Fi功能的手机出差，但是当你住到宾馆后，却发现附近没有无线热点可供手机上网，只有网线接口。这个时候，你就可在笔记本上打开本软件，使之成为一个无线路由，而你的手机无需用线缆接到笔记本，就可直接Wi-Fi上网了。

不过这款软件利用的是Windows 7新增的一项无线共享功能，因此无法在WinXP和Vista上使用。当然实际上只要你懂得一些设置方法，在WinXP上不使用该软件，也能达到同样的效果，只是会相对麻烦。软件初次使用时会提供一个设置向导，按照向导选择无线网卡、接入密码、共享给接入用户的网络连接，然后就能启动Wi-Fi热点功能。你可在系统托盘处点击程序图标，在弹出的窗口中修改设置或启动设置向导。最后给出几个注意事项：1.你可同时使用同一张Wi-Fi网卡，既让它连接别的Wi-Fi热点，又将自身设置成热点；2.安装后如果使用提示出错，请尝试重启系统；3.软件安装时会推荐安装一款叫“Registry Reviver”的软件，不喜欢的话要在安装的第一步取消。



在系统托盘处修改设置



Connectify设置向导

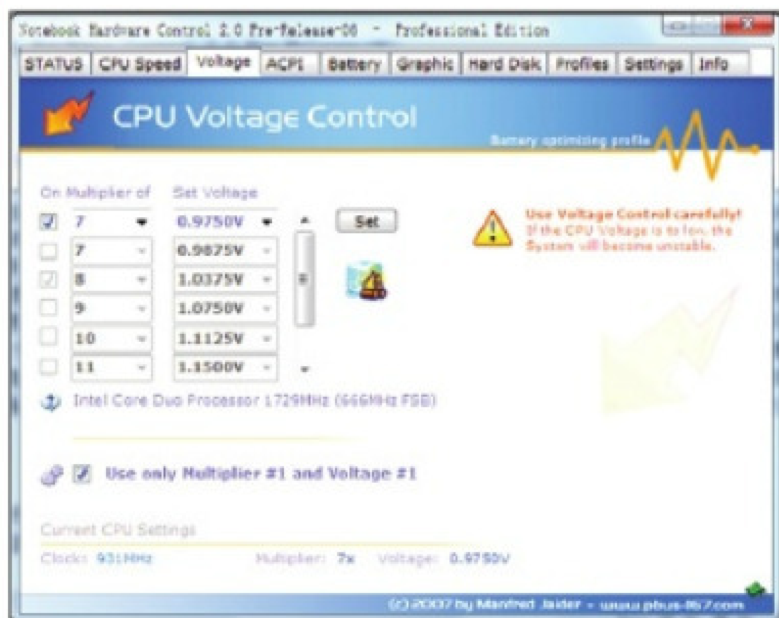
温控管家——Notebook Hardware Control 2.0 Pre-Release-06

□大小：2.24MB　□授权：免费　□语言：英文
□下载：http://download.pchome.net/20207.html

大部分具有独显并且以性能高端为卖点的笔记本，都会让用户在温度控制上捏一把汗，特别是在玩游戏的时候，相信你一定不希望温度突然高到系统自动关机。这时一款温控软件就显得非常必要，除了控制高温外，它也能让你在希望省电的时候帮上大忙。大家都知道笔记本CPU的频率不是固定的，它会随着负载的强度智能调节频率，因此希望能像台式机一样在BIOS中设定频率是不可能的。而这款简称为“NHC”的软件，它可让你将CPU的频率控制在一定的范围之内，甚至它还可以让你固定CPU的倍频以及微调某倍频所对应的电压（CPU频率=外频×倍频）。这样你就能根据不同的情况掌控CPU的温度，例如在玩游戏时适当将频率降低以防止超出强制关机温度。在使用电池时将倍频调至较低幅度，甚至小心的将其电压也调低（最低一档的倍频不可再降电压），可用来节省电力。软件还支持ATI系列显卡频率的调节，同时还可对硬盘的活跃状态进行控制，以将你笔记本中的各种热度来源全部掌握。软件支持在系统托盘处显示电池电量、CPU频率/负载/温度、硬盘温度等状态数值，同时你还可设置CPU和硬盘的警戒温度，以便在强制关机之前及时采取降温措施。本软件功能丰富，但要完全掌握其使用方法也需要一定的实践与学习，建议初上手者在网上搜索相关的使用教程。



最简单的方法是使用软件内置的CPU速度配置文件



熟悉后可尝试直接调节CPU电压

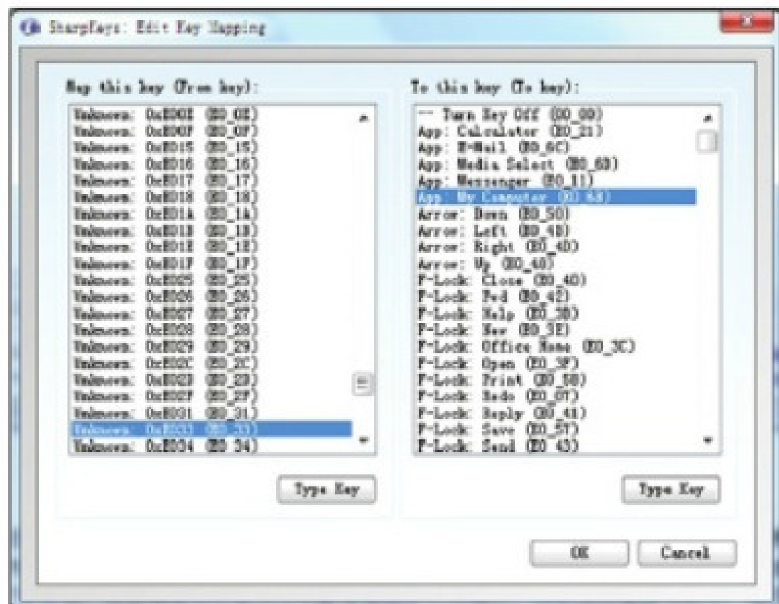
键位大挪移——SharpKeys 3.0

□大小：21kB　□授权：免费　□语言：英文
□下载：http://www.randyrants.com/2008/12/sharpkeys_30.html

笔记本键盘与独体键盘相比，除了少了小键盘区之外，最重要的区别是多了一个“Fn”功能键，笔记本厂商将Fn键与“F1～F12”相组合，提供了不少独体键盘没有的功能，例如亮度、声音调节等。不过这些功能大概有一半都不是常用的，而另一方面，Windows自定义了许多功能键供键盘厂商开发使用，一般的笔记本键盘并没有也不可能全部用完这些键位。而这款软件的神奇之外就是它可将这些隐藏的功能键全部映射出来，而且这里必须要醒目地提出来：它的重映射并不是由软件驻留系统内存来实现，而是直接修改注册表，因此你修改键位后就无需再运行该软件，更不用担心按键太快软件会反应不过来。以下笔者演示如何将“Fn+ESC”重映射为打开“计算机/我的电脑”：首先在软件中按下“Add”添加项目，在左边点击“Type Key（击键）”后再按下“Fn+ESC”，再到右边选择“App: My Computer”，“OK”回到主界面后选择“Write to Regist（写入注册表）”，注销用户再重新登陆或直接重启系统，再次按下“Fn+ESC”，会发现“计算机/我的电脑”立刻被打开，非常实用！你可以用该方法测试笔记本键盘上有哪些没用的键或键位组合可以被重映射，如此一来，你的键盘就也可变得功能多多。另外，还可将某键位设为关闭（Turn Key Off），部分游戏玩家可用它屏蔽左Win键。最后要提示的是：如果要修改某个已映射的键位，一定要先删除原来的映射，注销重登陆后再设置新映射，否则修改的只是已映射的那个键位。



主界面显示了已被重映射或屏蔽的键位


自定义各种键位的映射

笔记本也关屏幕——Close LCD 1.0

□大小：11kB　□授权：免费　□语言：无
□下载：http://down.tech.sina.com.cn/content/29316.html

通常的笔记本上都没有设置关闭LCD的功能键，用上面介绍的SharpKeys也没有该功能的映射，看来是Windows就没有提供这样的功能键。有人认为可用合上笔记本屏幕的方式关闭，但一来默认对应的是待机功能，需要在电源管理中取消，二来有些用户希望开着笔记本下载或听歌，又心烦盖盖后散热不好风扇太吵——总之，笔记本用户在某些情况下就是需要一个随时关闭屏幕的功能。那么这款软件就是首选了，它体积轻巧，解压后仅27kB，原因是它没有任何使用界面，双击文件图标后就能直接关闭LCD屏幕。具体使用时，笔者建议可在桌面为这个程序建立一个快捷方式，之后右击快捷方式图标编辑其“属性”，设定该快捷方式的快捷键（如图所示），之后只要你不是运行全屏软件，按下该快捷键就可立即关闭LCD屏幕。这里强烈建议本软件应当笔记本用户人手一个，当然如果你是台式机用户，不想动手按下LCD的开关，用这款软件也是个好方法，并且它不会关闭LCD的电源，再点亮时会快些哦。



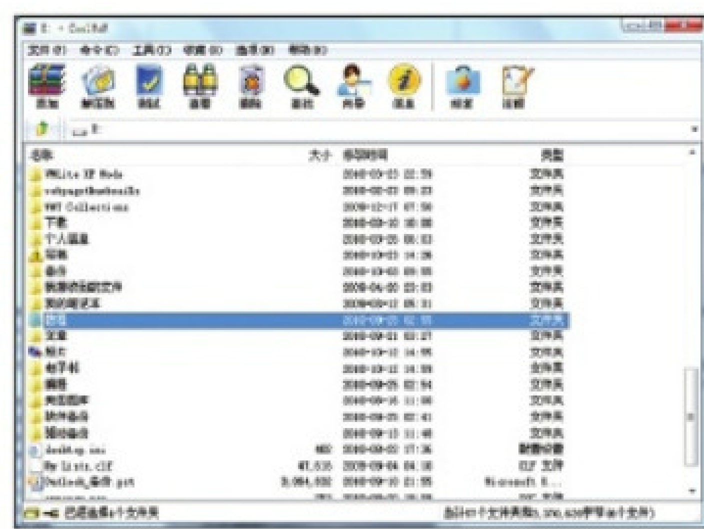
为软件快捷方式设置快捷键



压缩软件新选择——酷压（CoolRAR）

□版本：1.4.3 □大小：1.19MB
□授权：免费软件 □作者：酷压软件工作室
□平台：Win2000/XP/Vista/7 □注册费用：无
□未注册限制：无 □主页：http://www.coolrar.com
□下载注册：http://www.coolrar.com

说明：一款开源、免费的国产压缩解压缩软件。从界面上来看，无论是菜单还是对话框，都可以说它是WinRAR的翻版，这样的好处是用起来非常习惯。软件除了完全免费之外，与WinRAR最大的不同在于格式上的支持。它提供了几乎全格式的解压能力，支持的压缩格式包括RAR、ZIP、7Z、ACE、ARJ、BZ2、CAB、GZ、ISO、JAR、LAH、TAR、Z、UUE等。但是在压缩方面，它面向低、中、高3种压缩需要，分别提供了TAR、ZIP和7Z等3种格式（压缩率越高，速度越慢，RAR格式在这方面大概介于ZIP和7Z之间），资源浏览器中的右键关键菜单默认的压缩格式是ZIP。软件还在底层使用了较为独特的压缩算法，对常用的文本、音乐、图像、影音等文件，软件可自动识别格式，并为其提供更快的压缩速度和更高的压缩率。

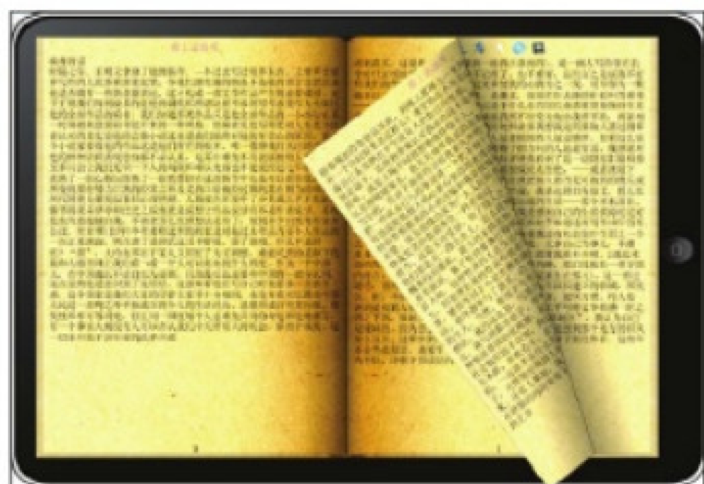

软件的界面与常用压缩软件基本一致

点评：一款值得选择的免费压缩软件，不必认定它过于山寨，事实上当年WinRAR出来的时候，我们也觉得它跟WinZip很接近。只是在格式上，一些执着于RAR的用户可能需要习惯一下，不过笔者其实更推荐速度更快、普及面更广的ZIP格式。

时尚阅读——iBook阅读器

□版本：2.2测试版 □大小：9.40MB
□授权：免费软件 □作者：365high.cn
□平台：WinXP/Vista/7 □注册费用：无
□未注册限制：无
□主页：http://bbs.365high.cn
□下载注册：http://bbs.365high.cn

说明：在电脑上看电子书的时尚之选，说它时尚的原因只有一个：因为它看起来就像是一个iPad！该软件逼真地模仿了苹果iPad的界面，打开软件后，就像在屏幕的正中央摆了一台iPad，主界面的主题也与iPad的起始页面类似，包括日期与天气预报等元素。目前该软件支持TXT和UMD电子书格式，电子书打开后可使用两种模式阅读，一种是竖直单页模式，另一种是横屏双页模式。阅读时点击鼠标左键翻到下页，右键则翻至上页，在横屏模式下还支持用鼠标拖拽的方式翻页。另外，该软件支持语音阅读，但需要自行配置语音阅读库。最后提示，由于软件使用.NET 3.5 SP1进行开发，因此若在WinXP上使用，需安装对应的.NET软件包。


在横屏模式下看电子书

点评：iPad已经成为时下最时尚的数码设备之一，这款软件的设计虽然讨巧，但看起来让人觉得爽心悦目，这就是界面的功劳。虽然软件在功能方面还不够丰富，但是拿来秀秀，确实也挺好玩的。

单词背诵帮你忙——词汇之沙

□版本：4.0 □大小：3.98MB □授权：共享软件
□作者：wordsand.cn □平台：WinXP/Vista/7
□注册费用：50元（永久基本版） □未注册限制：7天使用时间
□主页：http://www.wordsand.cn
□下载注册：http://www.wordsand.cn

说明：一款用来帮助用户背诵单词的软件，这款软件的特色在于同时集成了“背诵-复习”的记忆功能以及各种辅助记忆方法。对付单词遗忘，最有效的方法就是根据遗忘曲线科学安排复习时间，这款软件会根据背诵单词时所选择的记忆状态（太简单、知道、不会、暂时不记了）来智能安排之后的单词出现时间，因此每次记忆时你只要点击相应的状态图标，之后的复习可完全交给软件。而要记忆单词，辅助性的方法也非常重要，这款软件在右侧安排了一系列的记忆相关功能，例如英英解释、例句、词根、近义词、相似词、相似音等，在背诵某个单词时可随时点击它们来加强对词意的理解，从而加深记忆。软件收费采用了时段式，除了上面列出的永久版，还有按周、按月、按半年付费的方式。在每种付费模式的基本版外，还可购买一些与单词相关的图片、音视频和语意关联资料。

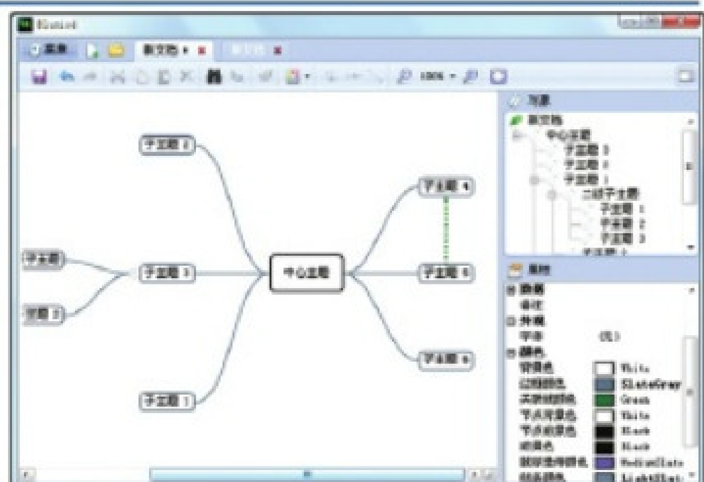

背诵时可点击右侧各种选项来辅助记忆

点评：循环复习与辅助记忆结合很好的一款软件，值得试用。

思维导图简单画——Blumind

□版本：1.2.0 □大小：247kB □授权：免费软件
□作者：hyfree.net □平台：WinXP/Vista/7
□注册费用：无 □未注册限制：无
□主页：http://www.hyfree.net
□下载注册：http://www.hyfree.net/download

说明：一款体积轻巧（绿色便携版不到300kB）、功能简洁的思维导图绘制软件。“思维导图（Mindmap）”是一种帮助你整理思维的辅助绘图方法，这款相关软件的特色是简单够用。它支持对某个思维节点建立子节点以及同级节点，节点之间的顺序可通过右击父节点→“自定义顺序”来决定，节点之间可进行连接，此外，还提供树形的节点图展现另一种思维概览方式——实际上辅助思维的简单功能就都具备了。在图形表现力方面，软件做得更丰富一些，用户可选择数量众多的样式主题，同时，还可通过选择某个节点（支持按住Ctrl键多选）再改变其属性的方法，让节点的图形特色更加突出。


软件界面简洁清爽

点评：如果用它来进行思维导图绘制，会觉得清爽易用。不过，在这款软件上谷歌拼音输入法不能正常使用，解决方案是打开该输入法属性中的“设置内嵌编辑模式”。









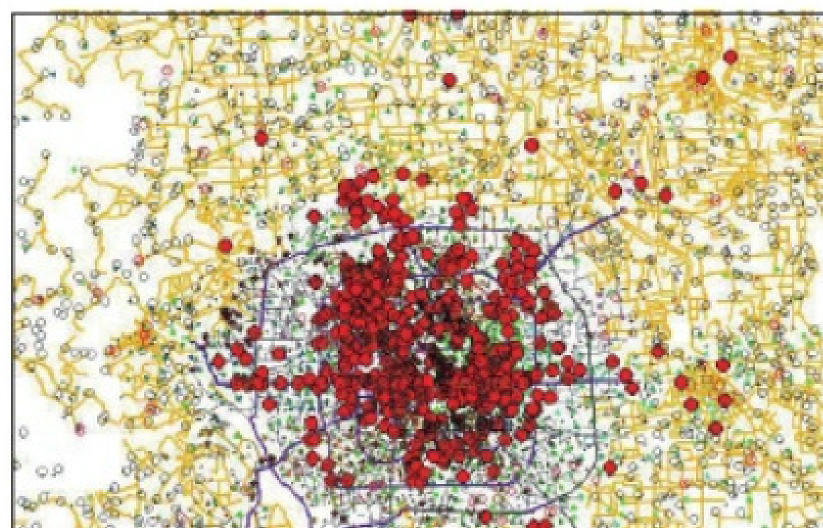


晶合实验室报告第一期
——3G时代的流言与真实

■晶合实验室

作为能够比读者朋友更早、更多接触IT产品和应用的编辑记者们，在各种铺天盖地的信息中，总是能发现很多让人无语无奈的宣传和言论。但对普通用户来说，这些难以验证的信息，却不断冲击着心里最脆弱的那一道防线，当然这正是那些“公关”或炒作者的成功之处。而我们《晶合实验室报告》的目的就是让读者真正认清这些产品或技术，不被虚假信息所左右。

正对3G生活跃跃欲试的朋友们，是否仍在各个3G标准中犹豫呢？除了机型、号码等问题之外，大家最关心的一定是它们真正的使用效果和差异。因此我们在一些城市中寻找了使用各标准3G手机/上网卡的朋友作为测试员，通过亲身感受来让大家了解一下目前3G的实际使用情况，希望为大家选择进入3G时代的标准提供参考。同样，我们对各个3G标准的技术并不感兴趣，毕竟这些理论上的数据和能力在用户的实际使用中常常无法体现出来。


基站的覆盖和服务能力，对用户使用体验的影响远比技术差异要明显

当然，我们这里首先要明确一点，本期测试考察的目标主要是信号覆盖、通话质量、连接能力等对用户体验的影响，并不准备定量测试它们的速度差别。毕竟对严重依赖基站能力的无线网络来说，其速度在不同地区环境下会有太大的差异。

我们这里的3G标准主要指的是国内3家移动运营商提供的3G服务，其中有些其实已采用了3.5G技术，甚至在实验4G；而所谓的2G网络其实有些也已可提供2.75G连接，但我们本来也不准备去测试连接速度，所以这些并不考虑。

多地3G用户实用报告

一、北上广：作为国内巨大型都市的代表，北京、上海、广州的3G网络在建设的优先级、投资、覆盖面、用户发展程度等方面均高于全国平均水平。但测试员的实际体验呢？

1.北京

测试员：魔之左手、King

○WCDMA

联通WCDMA信号的覆盖在地面还算不错，特别是在很多2G信号被严重屏蔽的、钢筋水泥结构的大厦室内和电梯中，信号仍然较强。在大部分郊区，包括多山的地形中，WCDMA的信号衰减明显，但强度和通话效果基本能与中国移动的2G信号持平。

而地铁、地下商场等地，WCDMA的覆盖能力还不如中国移动的2G信号，但也在迅速改善。除了开通时就拥有全线信号的地铁4号线外，目前已发现5号线、1号线等一些站点和隧道中出现了不错的WCDMA信号，但其他大量线路中仍完全无信号（2G连接也没有）。联通基站的扩张速度勉强可以接受，例如新建大厦——首地大峡谷的地下超市中就在最近引入了WCDMA信号，但其营业已好几个月，这一跟进速度实在不算快。

在市区驾驶中，WCDMA经常出现信号断线的情况，好在重试后基本能连接上。而在速度方面，其持续传输速度与2MB ADSL接近，但连接时间较长，打开网页、刷新路况、接收邮件经常需要至少十几秒的等待。

○CDMA2000

中国电信的CDMA2000覆盖特别广，市区基本没有发现盲区，而且在开车的过程中基本达到信号不断。在大厦的同一单元内不同房间，信号会有时会出现一格的差距，不过完全可以满足正常使用的需要。

北京山区也基本达到全覆盖，在怀柔进行测试时，不仅县城有信号，最南端和顺义交界的几个村子，比如太平庄以及最北边的喇叭沟门（原来是北京最


风景如画的喇叭沟门村

贫困的自然村）也有3G信号。

但需要注意的是，由于入场费用等问题，目前北京地铁中仅提供CDMA 1X信号，CDMA2000信号进驻地铁的谈判仍在继续。但与联通不同，因为中国电信的2G信号在地铁中已经达到了较好的覆盖，且2G/3G切换能力较好，所以只会出现数据连接较慢的情况，普通语音通话没有问题。

○TD-SCDMA

中国移动的这一3G标准非常有趣，如果考虑到其自动切换到2G之后的表现，可以说在覆盖率，信号等方面的表现还算不错，但即使在市区，它也会频繁的切换到2G而非3G模式，对追求3G时代高数据流量的用户来说很难忍受。



3.广州

测试员：狂暴鸭

广州市区各个区域的3G表现有很明显区别，天河区驻扎着众多外企，生活着大量新潮的白领，3G网络信号强弱与否决定了他们对运营商选择，这可能是对在天河区没有遇到3G网络中断情况最好的解释。

越秀区属于广州市的老城区，3网手机信号尚可，几大政府部门所在地的信号可达到满格状态，其他区域维持在3～4格间，老城区3G信号极为不稳定，电信可以保持3G全程不断，而联通有时只能依靠EDGE数据网浏览网络，速度大概仅有3G数据网的七分之一。

荔湾、南沙、萝岗、花都都属于开发区，在区域中心信号覆盖较好，而在区与区的过渡地带，3G信号的稳定性与连接速度较差，在电梯和地铁中都无法保证有良好的信号。

和北京有很大的不同，3G信号在广州地铁全线基本上都能维持在1～3格之间，很少有手机断网的时候。只有几个站点，如客村、赤岗等靠近珠江的车站会有无3G网络信号的情况。

总体来说，广州3G网络的覆盖，新城区大大好于老城区和开发区；电信和移动不分高下，优于联通；3G速度则是联通大大好于移动与电信之和。楼宇内信号覆盖完整，几乎全线地铁站不掉网，新白云机场比城区覆盖更好。

而无线3G上网时，联通在传输速率和稳定性上“完爆”电信天翼，实际下载速率在电信的三倍以上；电信3G虽然有着超高的流量标准，但是那几K的实际速度实在令人抓狂，只能说是聊胜于无，不是很好的无线上网工具；至于移动3G，感觉以它的速度，应该算作2.5G至多2.75G时代的标准。

二、直辖市、省会城市

1.天津：

测试员：艾米



其实我个人真没感觉有什么特别的，一开始觉得视频通话挺好玩的，但是周围的“蜜”们没有普及3G，后来新鲜劲过了就再没试过。上网速度比以前快了点，要说感受最深的就是信号貌似好很多，我家信号一直都不好。只有定点几个地方有信号，但是现在貌似在哪儿都能打电话，在地下车库也有微弱的信号。就这样，报告完毕！



2.呼和浩特

测试员：超子

呼和浩特的WCDMA网络并不稳定，虽然基本的信号覆盖没有问题，但用QQ时经常断线，而且速度表现也比较一般。因为目前是在异地进行岗前培训，所以感觉最有用的反倒是3G号码相对较低的异地通话费用，没有长话和漫游费用。

总结

从各处测试员的实际使用情况看，在信号覆盖方面表现最出色的无疑是CDMA2000，特别是在南方地区，中国电信已有着多年有线通信网络运营的经验和软硬件基础，做得非常出色。但其标准造成的速度天然缺陷，让要求数据连接能力强的上网卡用户很难满意，北京地铁内的覆盖不足虽然影响数据连接速度，但2G信号已经进驻，所以仍有通话通信能力。

WCDMA的问题主要来自运营商——联通公司，其自身的2G信号覆盖就存在缺陷，WCDMA又要求更密集的基站，所以目前看来只有北方大城市中的表现较好，而且可以说好得有些“出奇”，作为衰减更快、绕射能力（无线信号进入室内的主要方式）也较差的高频信号，竟然在很多地方的标称强度和使用效果都高于低频的对手GSM信号。笔者估计联通不可能在这些普通住宅楼内都专门部署了设备，但与相关技术人员的交流也没有得出结论，目前对这一现象仍不能解释。由于联通2G覆盖能力的缺陷，没有WCDMA信号的地方，通常也没有联通2G信号供补充，造成基本通话通信功能的中断，这是它让消费者最难接受的问题。

至于TD-SCDMA，在所有我们联系的用户中，目前仅有一名“大唐电信”的前员工表示效果出色，其他人则无论身处何地，均对其3G信号强度、稳定性、实际速度等颇有微词。但必须指出的是，作为其补充的2G信号——中移动GSM拥有全国最强，覆盖最广的网络，所以基本通话通信功能最有保障。

希望这篇文章可以帮助还没有进入3G时代的朋友，从天花乱坠的宣传和难辨真假又片面的网络流言中解脱出来，根据我们测试员的实际应用情况来确定自己的选择。另外，目前我们的采样并不全面，欢迎有条件的读者向我们反映亲身经历的3G体验，与全国读者们分享。P



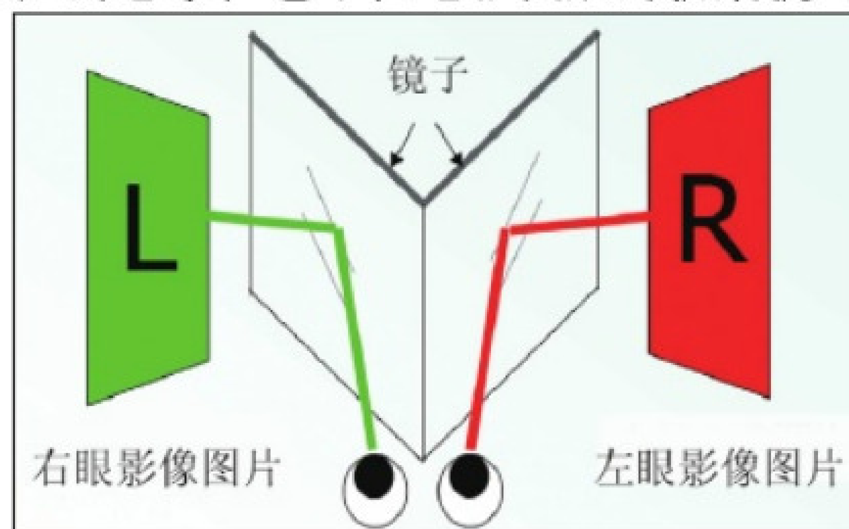
让画面“立”起来——剖析3D显示的前世今生

3D显示的历史

什么是3D呢？3D也就是我们常说的三维——立体空间，D就是英文单词Dimension（维）的首字母。3D显示便是三维立体显示技术。与普通2D画面显示相比，3D显示技术利用人通过左右眼分别接收不同画面构成一个立体效果影像的原理，让观者从银幕或显示屏上获得具备三维空间感的视觉影像，更有置身其中的感觉。

为什么对画面做技术处理后，人眼就能产生3D感呢？这是因为人的两眼有约5厘米的间距，看物体时两眼观察到的角度会有所不同，这种角度差异便可在大脑中产生远近的深度及立体感。于是人们便根据这一“视觉欺骗”原理，用两只眼睛视角的差距制造出两个影像，使两只眼睛只能各看到自己一边的影像，透过视网膜便可让大脑“产生”景深的立体物体。

回溯3D显示技术的历史，它与电影有千丝万缕的联系，甚至超过绝大多数人的想象，它早在电影发展的初期就与其伴生和发展了。1829年，比利时人普拉多就发现：物体在人眼前消失后形象还会在人的视网膜上滞留一段时间，而普拉多就根据此原理于1832年发明了“诡盘”，“诡盘”能使被描画在锯齿形的硬纸盘上的画片因运动而“活”起来，成为电影电视的雏形。而在立体显示方面，Charles Wheatstone也早在1833年就利用双眼视差法在两张手绘的草图上创造出了世界上的第一组立体图像，他还根据这种像差原理发明了立体眼镜。



立体镜3D成像原理

后来，David Brewster也用两个透镜做了一个立体镜，并利用两部相机，在左右眼位置各拍一张照片，然后再通过“立体镜”左右眼同时观看就会产生融合后3D影像，这也成为当代3D摄像技术遵循的基本原理。到了1850年，如今仍在被广泛应用的红蓝眼镜就出现了。而1889年，爱迪生才发明了电影视镜（国内俗称“西洋镜”），用胶片的连续转动造成活动影像的幻觉，奠定了电影业的基础。

在这之后电影及3D显示技术都开始快速发展。1900年，艾维斯发明了模仿人眼原理的立体摄像机，而此时第一部电影——无论是法国卢米埃尔的《工厂大门》还是英国勒普林斯的《朗德海花园场景》都刚出现10年左右。而1922年，世界上第一部3D电影《爱情的力量》就正式诞生了，早期的3D电影片中常以指向观众的枪、扔向观众的物体为噱头。

1936年，米高梅电影公司推出了采用红蓝眼镜的商业电影《Audioscopiks》系列，轰动一时，该片获得了当年奥斯卡最佳短片奖的提名。1953年，《恐怖蜡像馆》等一批3D恐怖片应运而生，以红绿眼镜做媒介的3D片在上世纪五十年代进入了黄金时期。1962年，国内的天马电影制片厂拍摄



《阿凡达》成当前3D热潮的引爆剂



从黑白到彩色，从低分辨率到全高清，我们的图像记录和播放越来越真实，但它始终还只是一种平面表现形式，无论在真实度还是信息量上，与我们实际观察到的世界有非常大的差别。但同时，“立”起来的画面——3D显示，却正逐渐走进我们的生活和家庭。对绝大多数人来说，3D显示仍然是非常先进甚至神秘的技术，但相信大家看完本文后就会改变这一看法，对市场中的3D显示技术和产品有全新的认识。

3D显示不仅可为用户带来超乎寻常的观看体验，而且正成为利润日渐微薄的相关行业新的救命稻草。由《阿凡达》引爆的3D热潮不仅受到影业巨头的追捧，而且让3D显示成为了IT和家电厂商及用户关注的焦点，随着相关技术的不断突破，3D影片、3D视频、3D图片的制作和播放都变得越来越简单，拥有3D显示能力的电脑和电视也开始在市场中出现。

■四川 土八哥

了国内第一部3D立体电影《魔术师的奇遇》。1982年，Thomas Furness Ⅲ展示了带有6个自由度跟踪定位的头盔显示器（HMD），从而使用户完全脱离周围环境。1985年，Scott Fisher创建了由操作者位置、声音和手势控制，带有广角立体显示的头盔式显示系统。进入1990年后，裸眼式立体显示器开始萌芽，1991年，日本电报电话公司NTT研究和开发出能播放出立体影像的彩色电视机；2003年，夏普推出3D显示器量产产品；2009年，《阿凡达》成为有史以来制作规模最大、技术最先进的3D电影，终于正式揭开了3D显示进入普通百姓生活的序幕。

3D显示技术全面解析

根据3D显示技术原理，3D显示技术主要可分为戴眼镜式和裸眼式两大类。

一、镜里看花，戴眼镜式3D显示技术

很多人喜欢的就是这种感觉：带上眼镜后自己就像进入另一个世界，直面身边疾驰而过的夺命飞车，挑战头顶呼呼飘飞的梭梭子弹……。作为传统的3D显示技术，以偏光眼镜、红绿眼镜、快门眼镜、明暗眼镜等为代表的戴眼镜式3D显示技术在影院中为我们带来了一次次心跳的震撼。



偏光眼镜

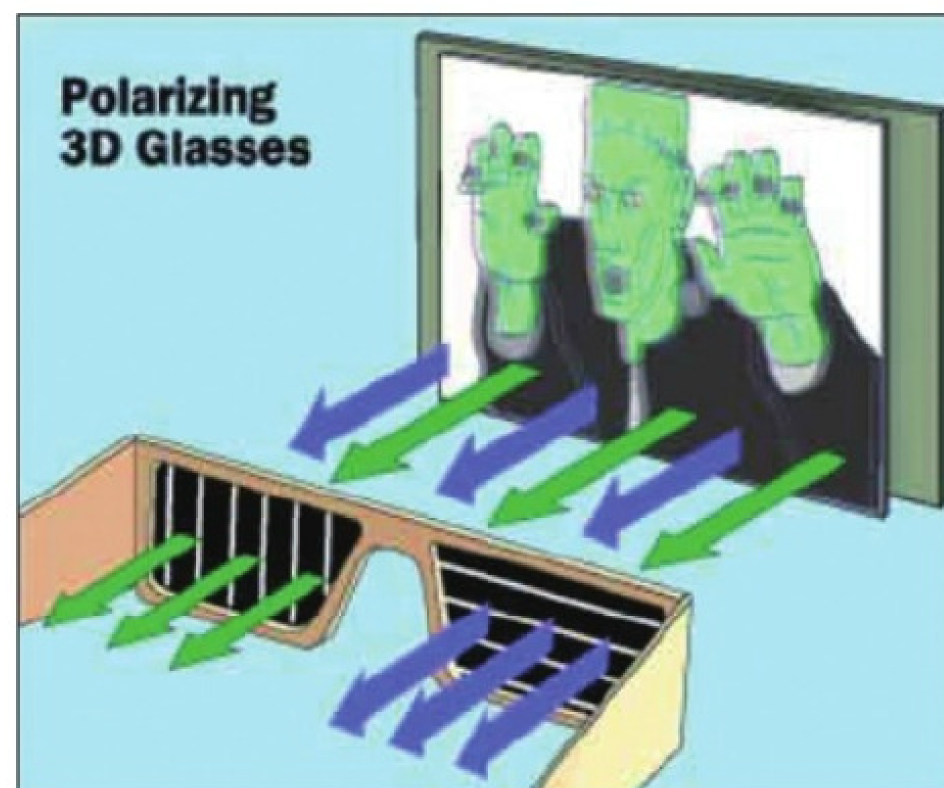
●偏光眼镜（Polarization Glasses）

用途：线偏光眼镜针对偏振光立体电影和显示设备，如IMAX 3D影院/双投3D影院/4D影院以及一些相关显示设备，可满足观看偏振立体电影、立体电脑游戏、工程软件测试等需求。圆偏光眼镜则为圆偏光立体设备专用，同样可配合立体电影、立体电视使用。

优势：3D效果比较真实。

劣势：成本高，两台影院级投影机的叠加对于投射画面的调教要求也很高，主要用于双投影院等中高档影院场所。

为什么偏光能实现3D观影呢？偏光又称偏振光，可见光是横波，其振动方向垂直于传播方向，而偏光振动方向在某一瞬间会被限定在特定方向上。所以偏光可分为三种，即直线偏光、椭圆偏光和圆偏光。以直线偏光为例，直线偏光又称线偏光、平面偏光，自然光通过偏光镜，便可以获得直线偏光。而要想获得线偏光立体影像，在播放时需使用双头显示输出能力的电脑，将3D信号同时输出到两台性能参数完全相同的影院投影机



偏光眼镜的实现原理

中，再通过加装在投影机镜头前方的两个偏振轴互成90度的偏振镜片进行水平和垂直方向上的滤光，实现图像分离，形成左像右像双影。而影院观众，佩戴偏光立体眼镜后由于左、右两片偏光镜的偏振轴互相垂直，便可从左右眼分别观看水平和垂直方向上的影像，从而形成影像叠加看到三维立体的效果。

在该技术中，偏光眼镜是重要的观看设备。偏光眼镜片根据光线的偏振原理制成，偏振膜是偏光片的核心部分，偏光片的功能主要取决于偏振膜，偏振膜与镜片胶合制造偏振镜片。偏光镜有线偏光镜（线偏极）及圆偏光镜（圆偏极）两种，使用方法及获得效果一样但用途并不相同。其代表厂商包含RealD 3D等。有趣的是，这些偏光眼镜其实也具备偏光太阳眼镜的能力，可有效滤除反射光和有害紫外线，具有独特的消除眩光功能，也可用来当太阳眼镜或钓鱼眼镜，也因此有一个比较无奈的问题，就是在国内影院的丢失率非常高。

●红绿、红蓝眼镜（Anaglyph）

用途：红绿眼镜（含同类型的红青/红蓝/棕蓝立体眼镜等）是常见的欣赏3D视频的设备，主要用于观看3D图画、3D网页、立体电影或立体电视节目、立体电子游戏及照片。

优势：成本低廉，纸质眼镜成本仅1元左右，可普遍应用。

劣势：容易产生偏色；通过滤光镜去观察电视图像，彩色信息和亮度损失都极大；易引起视觉疲劳。



成本低廉的红蓝眼镜

这种技术是基于图像分色（互补色式、色差式）技术的一种3D显示技术，该技术将两个不同视角上拍摄的影像分别以两种不同的颜色重叠在同一副画面中。这样视频在放映时仅凭肉眼观看就只能看到模糊的重影，而通过对应的红蓝等立体眼镜可分别隔离红色和蓝色，就可以看到立体效果——以红蓝眼镜为例，红色镜片下只能看到红色的影像，蓝色镜片只能看到蓝色的影像，两只眼睛看到的不同影像在大脑中重叠呈现出3D立体效果。

红蓝电影需要用红蓝眼镜观看；红绿电影需要红绿眼镜观看；也有的电影需要互换左右眼镜片，或将眼镜反过来佩戴。目前常见的此类影片以红蓝片源为主，如《特工少年3D》、《3D昆虫》、《立体小奇兵》、《月球大冒险3D》等等都是此中的代表作。NVIDIA推出的成本低廉的3D Vision Discover（3D立体幻镜体验版）解决方案便采用的是红蓝眼镜技术。



戴上《大众软件》10月中赠品《天下贰》光盘所附带的立体眼镜来测试一下最佳观测距离，看看能否找出最跃然纸上的视角

●明暗眼镜（Pulfrich Effect）

用途：明暗眼镜由一片深色镜片和一块透明镜片组成，主要用于立体电视节目、录影带及多媒体电脑影片。

优势：可以呈现优异的空间影像，不戴眼镜也能看到清晰的2D画面。

劣势：主要对运动图像有效，市场普及度低。



明暗眼镜

明暗眼镜（读写眼镜）的原理是基于普尔弗里希效应（Pulfrich Effect）——根据观察发现，大脑对阴暗刺激的认知比明亮刺激稍微迟缓。人容易认为明亮画面中的物体，移动的速度比较快、且速度快物理的离自己比较近；反之，暗沉画面中的物体，移动的速度比较慢、且速度慢物体的离自己比较远。因此，若左右两眼接受到的光线辉度不同，如戴上“单眼墨镜”，虽然两眼都会看到相同的映像，但大脑对其中物体的移动速度与距离位置认知却不一样，便可产生视觉误差，“构筑出”实际上并不存在的空间深度。

使用普尔弗里希效应录制作品的特别之处在于照相机以及待摄活动物体必须往同一个方向移动。普尔弗里希效应的3D眼镜的原理就是其中一块眼镜片较暗，另一块透明。基于该原理录制的3D影像，当透过“明暗眼镜”时便能看到立体空间的影像，而没有戴眼镜的人也可看到真切的2D画面，这是其他任何立体3D显示工具都不具备的。而为了实现更清晰的明暗3D效果，一般要求所摄画面的明暗对比度要够强烈，播放设备（如投影机、液晶电视）最好具备黑画面插入功能，墨镜一侧的遮光效果要好。



普尔弗里希效应原理

●快门眼镜（Shutter Glasses）

用途：主要用于立体影院、立体激光秀、立体电视节目、立体游戏和3D虚拟实景。

优势：3D效果较出色，设备市场占有率正稳步提高。

劣势：设备成本较高，亮度损失较大。

快门眼镜采用的是开关式（时分法遮光）技术，主要是通过提高显示设备（诸如显示器、平板电视、投影机等）显

示画面的刷新率（达到120Hz或更高）来实现较好较稳定的3D显示效果。当3D信号输入到显示设备后，刷新率120Hz的显示设备便能以帧序列的方式每秒交替产生左右眼画面各60帧，通过红外发射器或同步脉冲发射器将这些帧信号传输出去，负责接收的3D眼镜在实现信号同步的同时与左右眼图像进行同步交替开关，交替地阻碍右眼和左眼，观者的两只眼睛便能看到不同画面，使大脑产生错觉观看到立体影像。它具有和偏振光方式一样的色彩准确性，因为双眼只看到被降低为原来一半刷新率的画面，因此感受到的整体画面亮度会有较大损失。

NVIDIA的3D Vision（在PC领域占主导地位）、德州仪器的DLP Link（在投影机领域占主导地位）、XPAND 3D系统（目前国内的多数3D影院都采用的此种技术）均属于快门式3D技术，它们正成为目前市场上的主导戴眼镜3D技术。从片源来看，快门式3D技术的资源也最为丰富，能支持120Hz刷新率的视频和游戏均可实现3D立体效果。

此类3D投影机和显示器、电视机的价格已降到一个较合理的价位，并且纯平CRT显示器也可成为此类的低成本3D显示器解决方案（普通的17英寸纯平显示器在SVGA分辨率下上120Hz刷新率没问题）。但由于快门眼镜属于主动式眼镜，构造复杂（由电池、电器元件以及可以分别控制开闭的两个LCD镜片组成），生产垄断，所以成本和售价较高，进影院都必须缴纳眼镜押金，成本能否快速降低成为能否加快普及的关键。



主动式3D眼镜Monster Vision Max 3D，号称能够兼容任何3D电视



GeForce 3D Vision立体眼镜便基于开关技术

●头戴式显示器

用途：使用微型显示面板（Micro-Display），主要被用于立体电子游戏、3D视频欣赏及3D虚拟实境。

优势：能让用户最贴身的感受虚拟实境。

劣势：标准不统一，产品价格偏高。


头盔显示器走向轻薄化是趋势


视频眼镜乐趣多多，以Vuzix公司推出的iWear AV920头戴式眼镜为例，装载了640×480像素的液晶面板，采用交错方式的3D技术“iWear 3D”，支持多种3D电视播放方式，相当于在2.7米位置欣赏62英寸的大电视

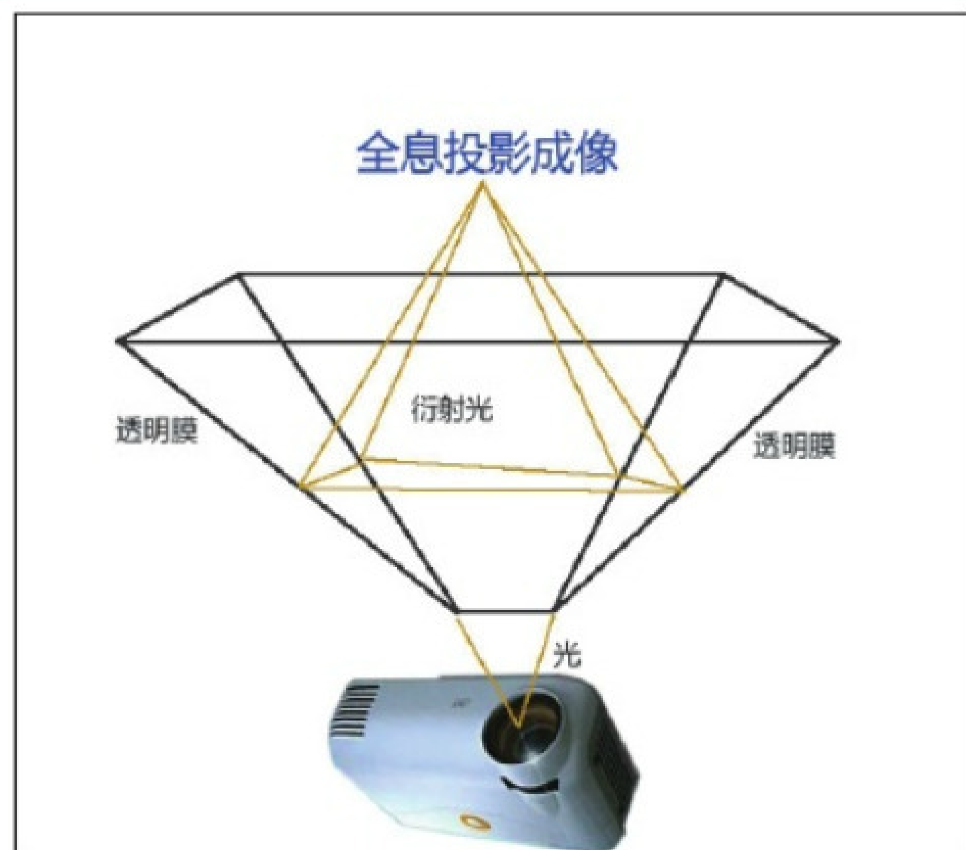
头盔显示器（Helmetmounted Display，HMD）和视频眼镜都是固定在头上，把视频图像以及字符信息投影或显示在眼前（如半反光镜、护目镜）上，并显示给观者的光电显示装置，即头戴式显示器。头盔式显示器最早被用于军事领域，作战飞行员需要一套可以将作战飞行数据随时显示到飞行员面前的直视系统，头盔式瞄准器及头盔式显示器可提供更宽更直观的数据、视野没有限制，可根据视线方向显示不同的数据和图像，以满足具备高度离轴交战能力的最新代空中格斗导弹的各种战斗需求、构建“透明化”座舱。对于民用系统来说，头盔式显示器这样的设备显然太专业也太复杂昂贵，视频眼镜便成为消费级市场上的头戴显示器主流产品。它由主板、超微显示屏、透镜、镜架等部分组成，可接收各种多媒体设备输出的视频信号，并通过光学系统（主要是精密光学透镜）放大超微显示屏上的图像，以大屏幕形式呈现于观者眼前。

视频眼镜因为本身就能以不同屏幕针对左右眼显示，所以很容易实现3D显示，它同时也是虚拟现实应用中最好的3D虚拟图形显示与观察设备，可单独与主机相连以接受来自主机的3D图形信号，同时观察者可做空间上的自由移动，如自由行走、旋转等，沉浸感极强。

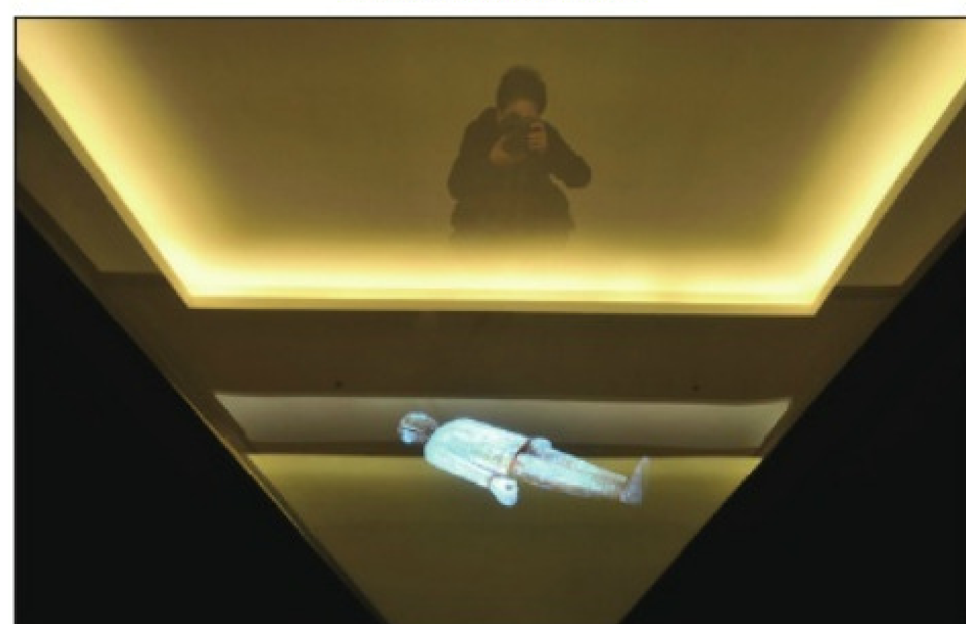
轻便的视频眼镜可方便的和MP4、手机等便携播放器及游戏机、掌上游戏机连接使用，直观展现虚拟现实游戏的魅力，在“密封”环境中真正的“身临其境”。其主导生产商包含尼康、索尼、奥林巴斯、卡尔蔡司、LUMUS、力伟、爱视代、亿思达、长虹虹视、奥雷德等。

二、摆脱束缚，裸眼式3D显示技术

戴眼镜式由于需要眼镜辅助，给使用会带来很多不便（特别是戴近视镜的观众），且大多对视频亮度色彩的再现有较大影响，所以从上世纪九十年代开始，以全像式、体积式、2D多工式等技术为代表的、不戴特制眼镜的裸眼3D技术逐步被关注并兴起，正成为当代3D技术发展的主流。



全息投影成像原理


上海世博会多个展馆内都应用了全息投影技术，给人亦幻亦真的感觉，带来了全新的视觉体验

●全息式（Holographic）

优势：技术成熟容易取得，是能够完美替代人眼观察的最佳选择

劣势：影像大小常受限于声光调变器晶体的大小。

全息式又称为全像式、立体照相术，是利用干涉和衍射原理记录并再现物体真实三维图像的技术。其基本原理是利用光的干涉原理，用红、绿、蓝3色激光光源，各自经过声光调变器晶体产生相位型光栅，而带着光栅讯息的激光在经过全像感光底片合并之后，利用垂直扫描镜及多面镜进行垂直及水平的扫描，便可显示出与原物一样的立体像。

立体成像不是全息摄影唯一特殊之处，如果一朵玫瑰的全像相片被割成两半或更多，然后用激光照射，会发现每一半都有整个玫瑰原来完整的影像。全息投影技术在舞美中的应用，不仅可以产生立体的空中幻像，还可以使幻像与表演者产生互动，一起完成表演，产生令人震撼的演出效果。

近两年来，各种全像式技术在各种运动会、博览会中被广泛使用。如全息投影技术，其整套设备由全息投影仪、全息投影幕、全息投影膜等组成，可提供神奇的全息影像，在玻璃上或亚克力材料上成像，在没有图像时则完全透明。这种全新的互动展示技术将装饰性和实用性融为一体，给使用者以全新的互动感受，成为当今一种最时尚的产品展示和市场推广手段。

360度全息幻影成像系统也是全息投影技术的代表技术之一，它是一种将三维画面悬浮在柜体实景中的空中成像系统。360全息幻影成像系统由柜体、分光镜、射灯、视频播放设备组成，基于分光镜成像原理。它通过对物体实拍来构建三维模型，然后进行特殊处理，将拍摄的物体影像或三维模型影像叠加进场景中，构成动静结合的3D展示系统。不需要人们佩戴任何眼镜，在完全没有束缚下就可以尽情观看3D幻影立体显示特效，给人以视觉上的冲击，具有强烈的纵深感。

在2008年美国总统大选的新闻报道中，CNN电视台在传媒行业首次应用了全息投影技术，将身处采访现场记者的影像再现到CNN总部的演播室中，与主持人“面对面”进行交流，令人仿佛置身于科幻电影中的未来世界。在这一全息投影项目中，总共动用了35部高清摄像机，从各个不同角度同时进行拍摄，图像数据传输到20台电脑中进行合成处理，最终由高清投影机实现全息“真人”的再现。

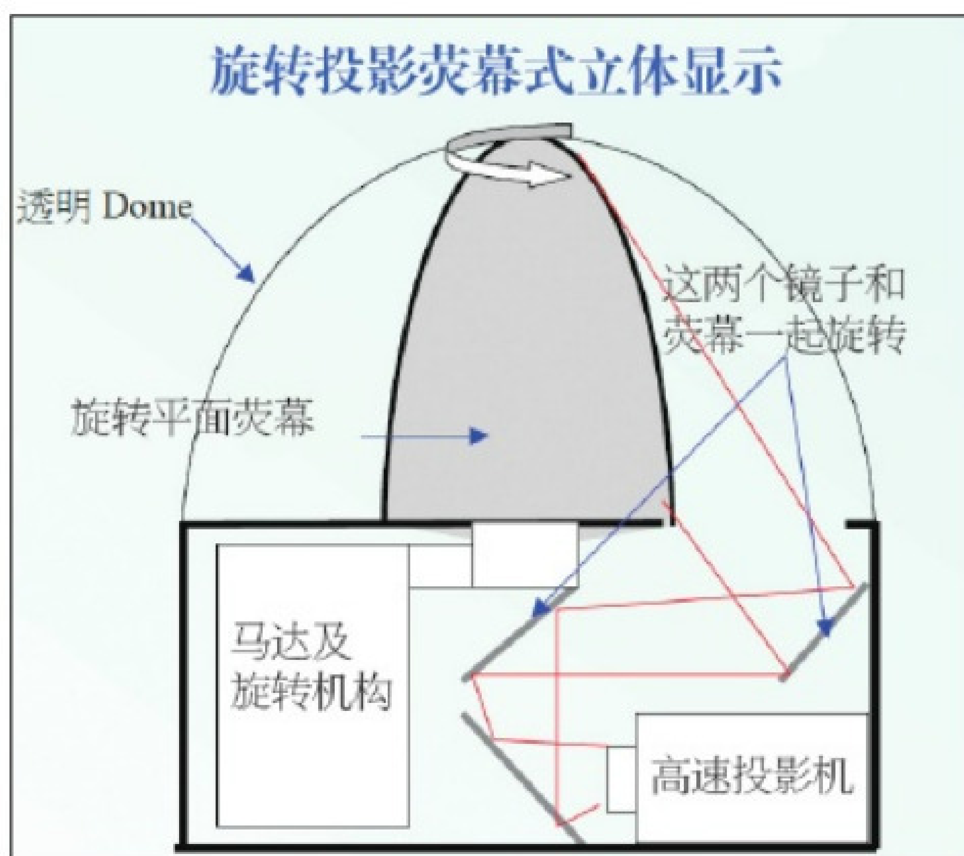
●体积式（Volumetric）

优势：是真正能够实现动态效果的3D技术。

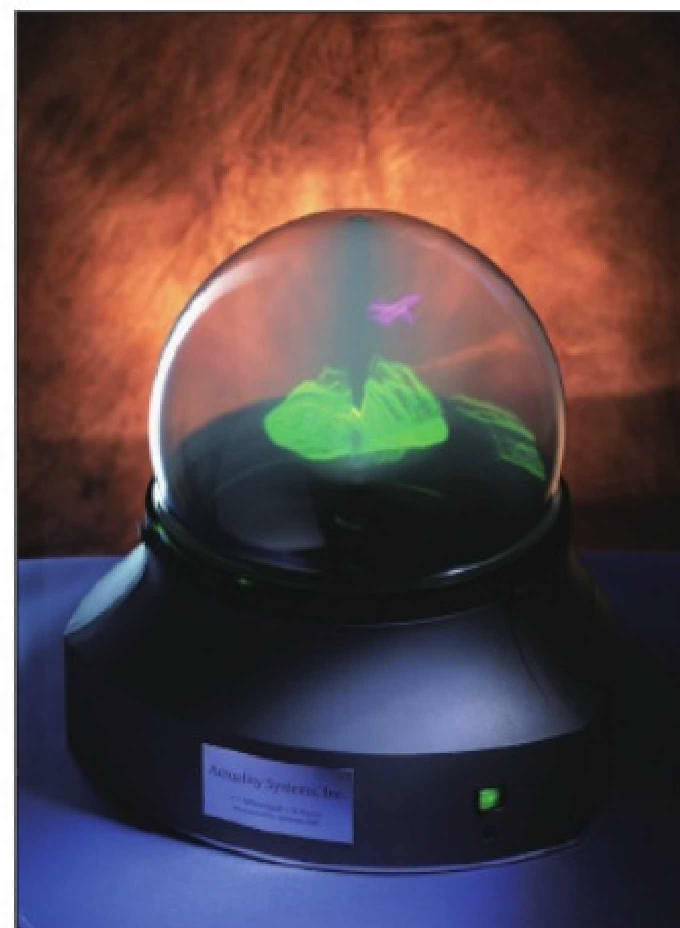
劣势：影像中央有旋转轴，越靠近轴心的影像旋转速度则越慢，所产生的立体影像也因此较为模糊。

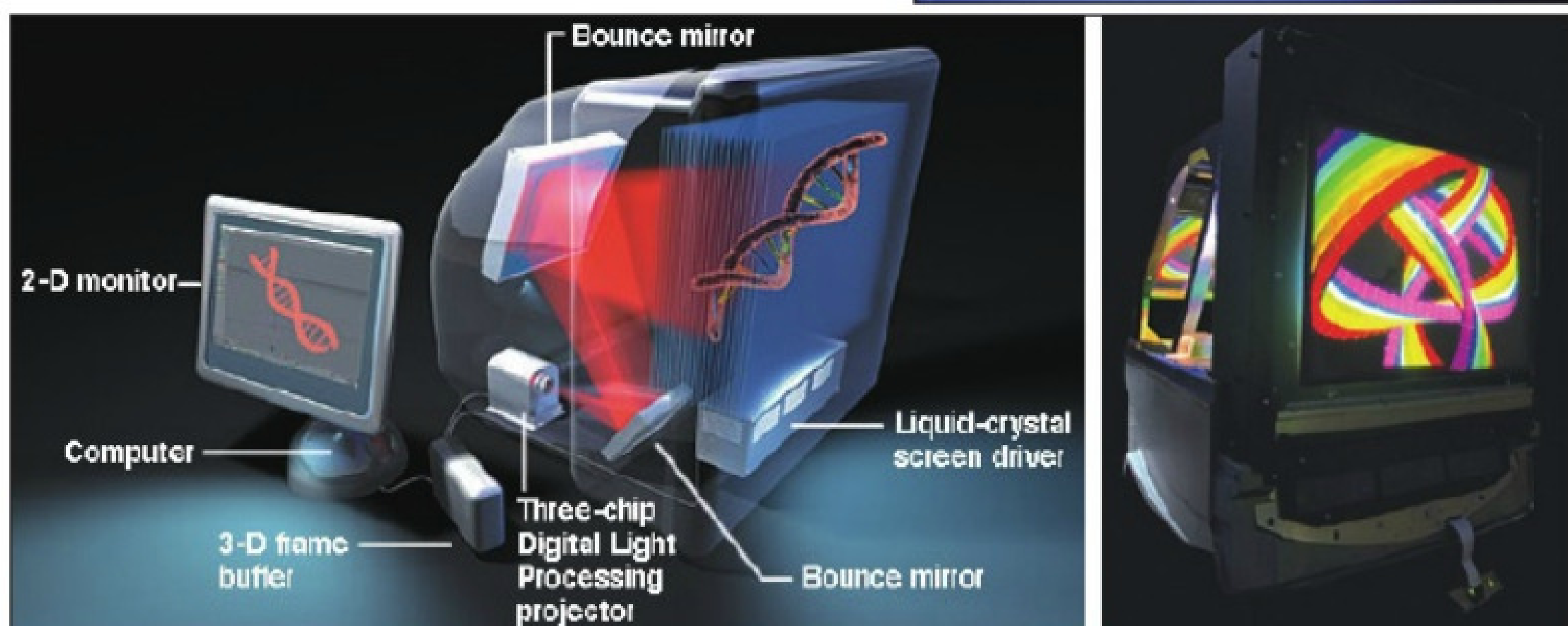
体积式是一种利用激光扫描立体影像的显示器，所以被称为体积式显示器。它主要是利用一个快速旋转的垂直圆盘，配合由底下投影的激光光源，利用激光光源投射到快速旋转的旋转面时会产生的散射效应，扫描空间中的每一点，它是真正能够实现动态效果的3D技术，它也可以让你看到科幻电影中一般“悬浮”在半空中的三维透视图像。它的缺点是影像中央必须有一个旋转轴，靠近轴心的影像旋转速度较慢，立体影像较不清晰。

体积式三维显示技术可分为扫描体显示（Swept-Volume Display，其代表技术是Felix3D和Perspecta）和固态体显示（Solid-Volume Display，其代表技术是DepthCube）。DepthCube代表了目前固态体显示技术的最高成就，能更为精确地展现3D画面，其显示器本身由多层显示屏组



体积式原理





DepthCube显示基本原理

成，用层叠液晶屏幕方式来实现三维体显示，20层显示屏沿着X轴从前至后排在一起。作为一种背投立体式显示器，使用了一种高速数字光处理（DLP）投影器，每秒可以投射1000张“图片片断”。这20张显示屏都是可以开关的液晶显示屏，就像散射的百叶窗，不管任何时候，只有一张是工作的，其他为透明的，而图片也只投射到工作的显示屏上。如此一来，刷新率可以达到50Hz，足够欺骗我们的眼睛。而现代PC性能的不断提升和接口带宽的快速拓宽，让普通主流PC也能支撑其所需的虚拟现实图像带宽。

●多平面式（Multi-Planar）

优势：成本容易控制。

劣势：前后面板的对位困难，对观赏角度有较高要求。

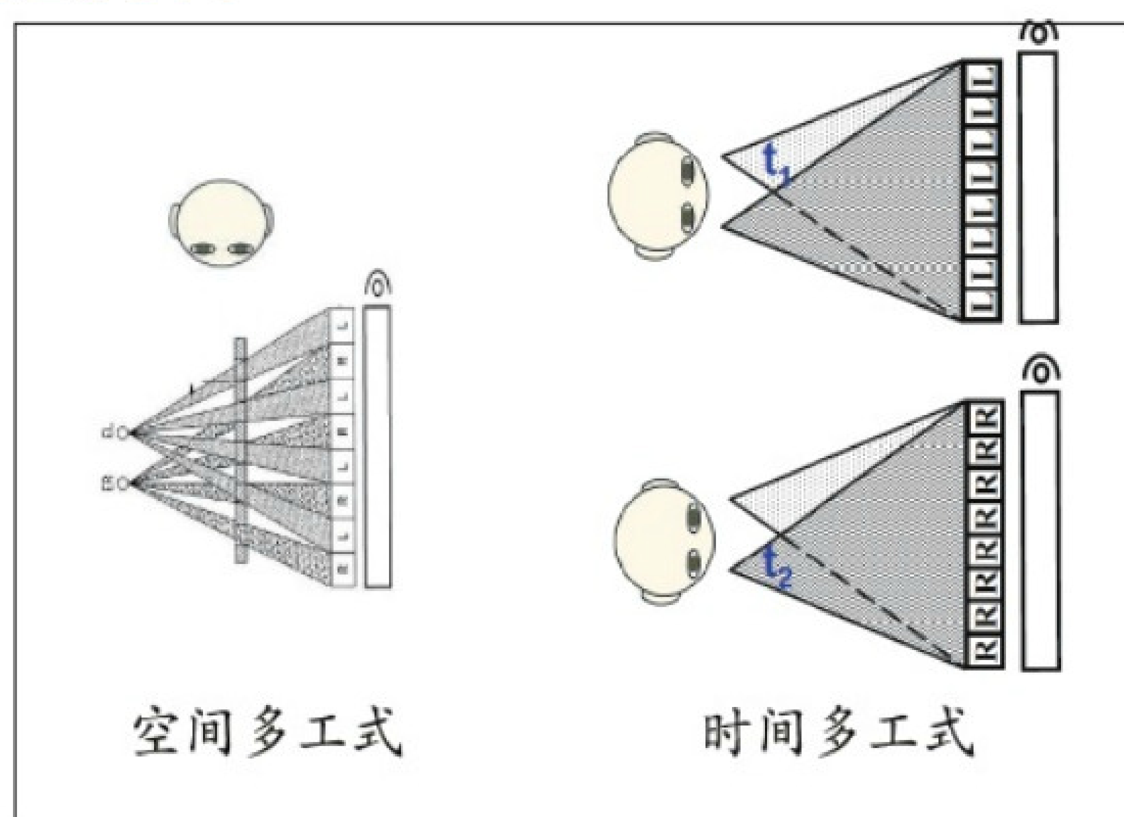
多平面式立体显示主要原理为利用一种两个面重叠的液晶面板，在两个面板显示大小相同的影像，根据物体和观赏者之间远近不同的距离，会有明度及颜色上的差别，进而重叠前后物体影像，使观赏者在视觉上产生立体感。由于此形态的立体显示是将两个二维影像重叠，因此只有在特定的正视方向观赏，才会有较佳的立体显示效果，其余观赏角度效果不佳。

●2D多工式（2D Multiplexed）

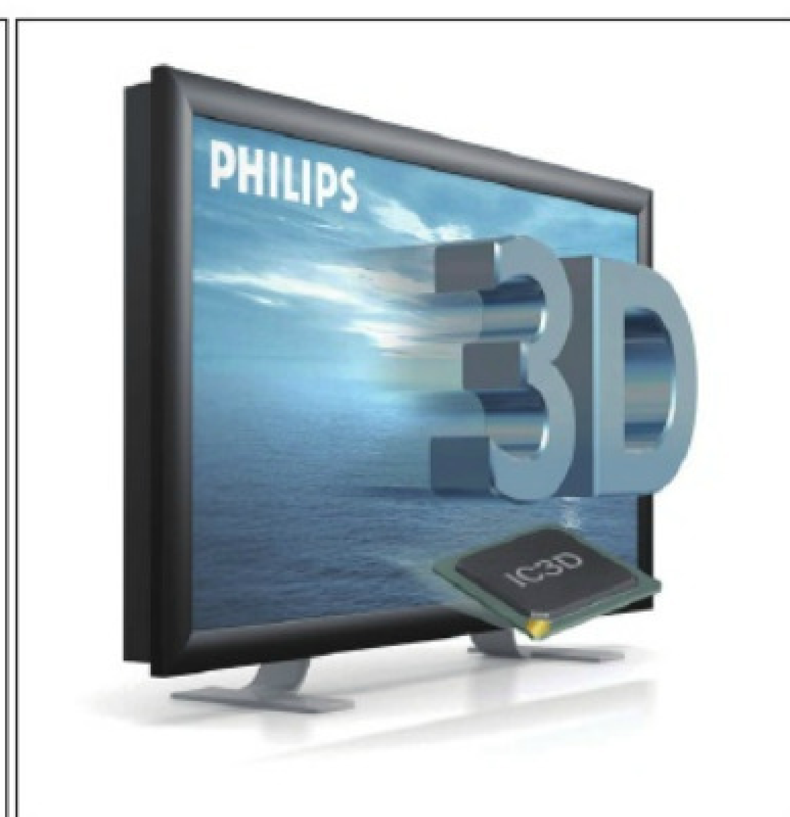
优势：目前常见的裸视3D技术。

劣势：亮度衰减和视角问题仍存在。

2D多工式（2D Multiplexed）是近年来厂商普遍采用的3D成像方式，其基本原理是将两张或数张具有视差的2D画面分别分割成不同的像素组合，再交叉排列起来，加上特殊的形成视域之光学元件后，不需要透过特殊眼镜，让观者可在同一个显示系统上左、右眼看到视角不同的平面影像，便可产生立体的感觉。

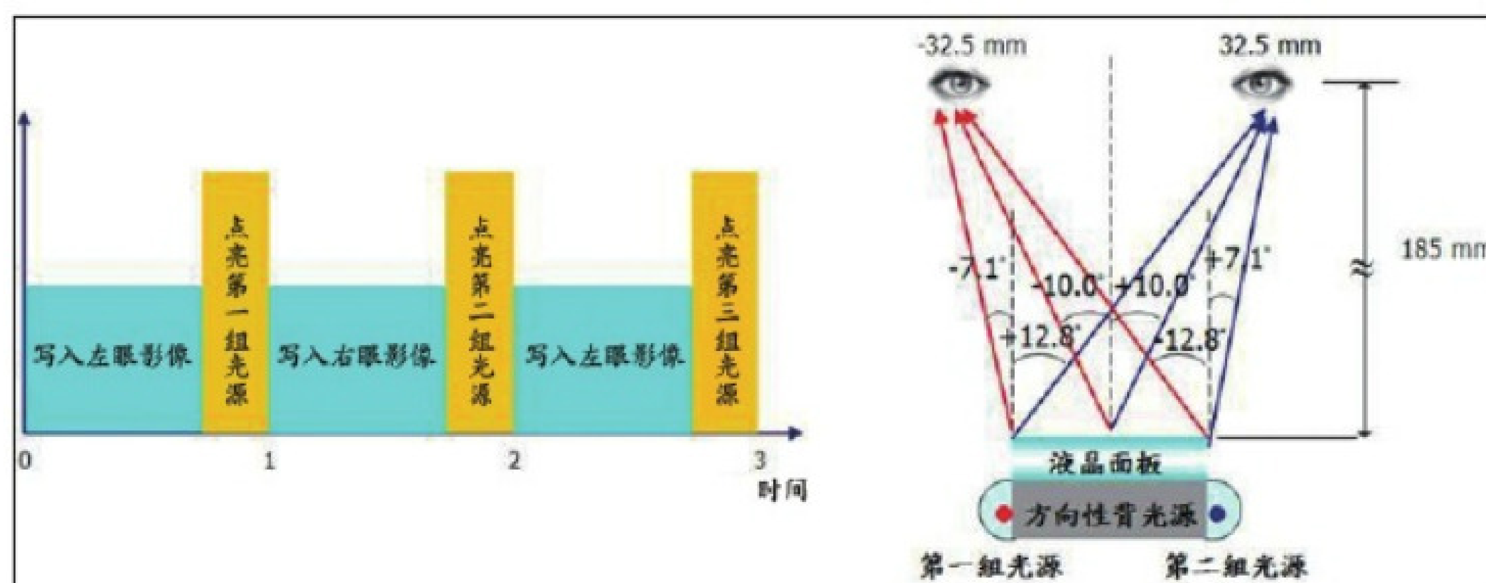


2D多工式基本原理



相关技术正走向实用化

2D多工式又可再细分为空间多工式、时间多工式、自动观者追迹式。空间多工式把显示画面间隔划分为左、右眼影像显示区域，利用视差屏障或柱状透镜阵列同时把影像分别投向左右眼，以达到立体效果。所谓视差屏障是一种黑色与透明相间的直线条纹，用以进行分光，并置于距离液晶面板一小段距离处，让观赏者的右眼只能接收到液晶面板投给右眼的像素区，左眼则只能接收到液晶面板投给左眼的像素区。但是当光线通过黑色直线条纹区域时，由于光线被吸收，亮度会减少一半以上。



时间多工式基本原理

目前较成熟的空间多工式3D成像方法还有柱状透镜式（Lenticular Lens），柱状透镜是利用制作成长条状的凸透镜，将奇数和偶数列像素的光线以不同角度平行射出，因此在一定距离和角度内，左右眼就会看到不同的影像。柱状透镜的优点在于不会牺牲屏幕亮度，不过多视角会造成解析度严重下降的问题。由于透镜的制作精度以及与显示面板对位准度的困难度极高，因此制作成本也较高。

相较于空间多工式，时间多工式是利用特殊设计的分光机制，如显示器前方加上透明与不透明线条交错的光栅，在不同的时间点把左、右眼影像连续投射至观赏者的左、右眼，让左右眼仅能透过光栅看到属于不同视域的像素，以达到立体显示效果。由于此视差光栅可以采用印刷式光学膜设计，因此成本比空间多工式低。并且，只要在显示面板上方再增加一片LCD面板开关，就能做到不固定区域的2D和3D任意切换。

自动观者追迹式3D显示技术是结合摄影机追踪观者眼睛，自动动态调整左右眼图像视角以跟随人眼位置，由于只产生两个视角，可提供较好的3D分辨率，适合单人使用，较偏重在特定专业应用上。

3D显示的今生

从目前市场来看，红绿眼镜、快门眼镜、偏光眼镜、视频眼镜，以及方兴未艾的裸眼3D技术都在市场上有一定的支持者，并各有优劣。3D技术正革命性地影响和改变人们的工作与生活方式，正带动显示器、电视机、投影机、

PC、游戏机、便携式视频播放器等行业向3D技术转移。国内外越来越多的公司将3D显示作为当前显示技术攻关的重中之重，正成为当前全球厂商及前沿国家着重突破的战略性技术。各种3D显示设备的价格正不断降低，三维立体显示技术正飞入寻常百姓家。

一、3D内容的制作

片源太少是影响3D产品走向普及的关键因素之一。在片源上率先获得大突进，才能避免3D显示设备最终成为“缺少子弹的枪”。

●3D相机及摄像机

早期3D节目的创作、存储、转播成本都相当高昂，拍一部3D电影或短片需要多台摄像机以45度角间隔从多个角度同时拍摄，这大大提高了影片的成本，而随着一些更先进的低成本解决方案的出现，这种片源窘境正被快速改变。



富士W1 3D



松下AG-3DA1

2009年7月，富士正式发布了数码影像界首款量产的民用3D数码相机W1 3D。依靠的是“FinePix REAL 3D镜头系统”，采用两枚镜头和两块CCD感光元件。除了可通过双镜头系统拍摄、合成3D静态照片之外，富士W1还可记录3D视频。它不但可将影像以3D的形式保存下来，而且通过相机上的显示屏或配套的数码相框、冲印系统均可裸眼体会3D影像的效果。

2010年，索尼推出了兼顾轻薄机身和APS-C传感器的NEX-5C“微单”相机，NEX-5C在升级固件之后可以拍摄3D全景图片。夏普也开发了可用于手机的3D数码摄像头，通过使用两个小镜头同时捕捉供左眼和右眼分别观看的图像，可创造同步3D画面。

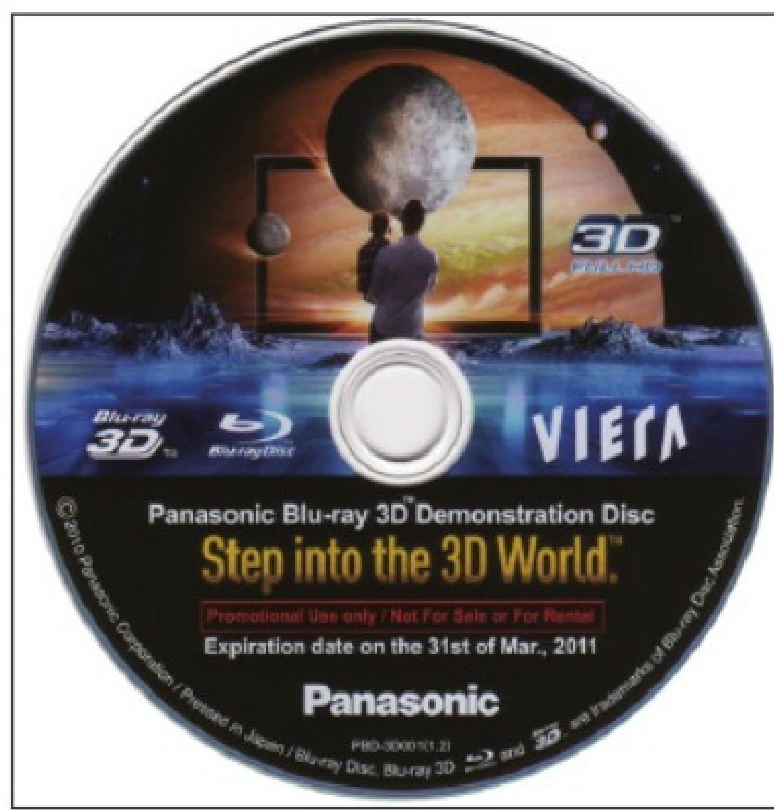
松下最新推出的3D拍摄设备AG-3DA1，是世界第一款紧凑型3D双镜头全高清摄录一体机。它的镜头、机头和记录单元集成一体，使整个产品更加便携。它还提供了配套的BT-3DL2550MC 3D监视器和AG-HMX100MC 3D数字视音频切换台，为各大电视台及高阶需求人士提供了一个完美的3D视频摄录解决方案。

●3D碟片

2009年，蓝光光盘协会完成了蓝光3D（Blu-ray 3D）标准的制定，并发布了规格书。该3D标准由好莱坞电影制片商、消费电子和电脑制造商共同合作完成，将为硬件制造商和内容商提供必要的技术信息和指导，以支持他们按照各自的计划开发和推出新产品。据了解，蓝光3D标准可以支持在PS3游戏机上以3D格式输出蓝光3D游戏内容。此外，该标准也支持在即将推出的3D蓝光播放机上播放2D蓝光光盘的内容。同时，目前市场出售的蓝光播放机依然可以播放3D光盘中的2D内容。



蓝光3D标示



已有相关的碟片资源推出

从技术上看，蓝光3D标准采用了基于多视角视频编码的3D视频编码技术，该技术在目前所有蓝光光盘播放机都支持的基于ITU H.264标准的AVC视频编码技术上进行了拓展。相比2D内容，蓝光3D标准使用的MPEG4-MVC技术对左右眼画面的数据进行压缩后数据增量大约为50%，能够实现与全高清分辨率的后向兼容性。同时，这个标准增加了增强版的3D图形功能，比如能够在3D电影中用3D图形菜单呈现导航并显示3D字幕。

●3D游戏

相对来说，3D游戏资源较为丰富。“NVIDIA 3D立体幻镜（NVIDIA为其3D Vision眼镜所取的名字）”及其配套软件无需专门的游戏补丁，即可自动将超过400个主流PC游戏转化为完全3D的呈现方式，并能对多数游戏提供“极佳或很好”的立体显示支持，甚至环绕3D显示能力。在最受关注的网络游戏方面，NVIDIA的3D立体幻镜能够为《魔兽世界》《天下贰》《MKZ》《诛仙2》《热舞派对》《剑网3》《英雄连Online》等游戏提供良好支持。值得关注的是暴雪在《星际争霸2——自由之翼》的首个大规模升级包1.1新版本中，亦加入了对NVIDIA 3D Vision立体显示的支持，玩家安装1.1版升级后，采用较新的NVIDIA卡+3D Vision眼镜套装，安装206.63或以上版本驱动，即可在游戏中开启3D立体效果。

而一些的新的游戏也以实现更真实的3D作为目标。如《VR网球4》同时支持PS Move和3D技术，这让它在游戏真

实感上领先其他体育视频游戏。

一些厂商也在3D游戏立体技术方面寻求新的解决方案。如Crytek在9月发布了新一代游戏引擎CryENGINE 3的最新版软件开发包SDK 3.2，在PC、PS3、X360三大平台上都引入了3D立体技术。该3D立体技术名为“屏幕环境再投影立体（Screen Space Re-Projection Stereo）”，开发者无需重写任何代码、无需改变任何资源，通过色差式3D眼镜（被动式红蓝3D眼镜）观看即可获得3D立体效果，号称“几乎不会造成任何性能或者画质方面的损失”。该技术并没有像常见的技术一样将每帧图像渲染两次再传输到120Hz专用液晶显示器上，而是简单地使用了显卡的后台缓冲和深度信息，几乎是将渲染帧克隆一遍并进行位移，就能得到2D转3D的两帧图像，“无论PC还是游戏主机都适用”，其效果已在《孤岛危机2（Crysis 2）》中进行了展示。


让3D游戏更逼真立体是厂商追求的目标

●3D电视节目

在突破历史的3D超级大片《阿凡达》上映的同时，默多克旗下的英国天空电视台体育频道便尝试在英国伦敦、曼彻斯特、卡迪夫、爱丁堡和爱尔兰都柏林，以3D效果直播曼联主场对阿森纳的焦点大战，结果博得一致好评。此后，天空电视台便决定正式推出欧洲首家3D卫星电视频道。天空电视台3D频道除了直播英超外，还计划加入其他体育项目以及电影、纪录片、娱乐和艺术节目等。

世界杯期间HBS负责了2010世界杯25场比赛的3D制作，2010年6月，AT&T宣布将向自己的付费电视用户提供迪士尼旗下ESPN 3D频道的信号，用户可以收看3D版本的世界杯比赛节目。而据国内媒体报道，随着国内3D电视标准的制定进程的拉开，3D电视频道建设的筹备工作也在悄悄展开，目前，天津已在内容和技术上开始筹备3D频道，该频道除了3D电影、电视剧等节目外，还将有3D演播室内的新闻播报以及各种现场直播。但整体来看，仍难以改变目前3D电视频道稀少的窘境。



要的就是这种感觉

●2D转3D

相对于2D来说，目前的3D内容还是非常匮乏的。如能将2D转为3D无疑是最快扩展片源的选择。目前已能够通过软件实现2D内容的3D化显示，甚至直接转换并存储为3D内容，Cyberlink于2010年3月17日正式推出PowerDVD第10版，除了完善对蓝光碟的播放外，全面支持3D播放，更可将普通2D画面转换为3D画面，令观众在家就能享受到3D带来的震撼效果。而借助此前发布的Sim3D插件，ArcSoft（虹软科技）的MediaConverter 7也可以给普通的2D视频、照片转换出3D立体效果，并且支持左右双流3D、红蓝3D格式。转换出来的3D视频可用ArcSoft TotalMeida Theatre 3等播放器进行播放，也可以直接上传至YouTube。

而对于使用ATI显卡的玩家来说，可通过iZ3D显示器3D立体荧幕驱动（2009年11月9日发布1.10正式版），将任何一款符合DirectX标准设计的3D电脑游戏在普通PC和显示器上转换为3D显示，只需花费数元眼镜钱（兼容红/青、红/蓝或红/绿3D眼镜）便能获得3D游戏效果。



视频播放软件的2D转3D功能将成为趋势

在硬件方面，一些影碟机、电视机、游戏机厂商也开始尝试实现这样的功能。面对3D电视普及的内容源瓶颈，三星在其3D电视中开创了“2D转3D”功能，其基本的原理是通过电视内置的处理引擎，分析2D的场景，把场景当中的近点物体进行勾勒和突出，同时将背景环境和物体进行后置，从而实现2D图像实时转换为3D效果。这类产品几乎可以把目前所有普通2D内容转化成3D效果输出，包括电视节目、DVD、蓝光，甚至是通过游戏机、电脑输入的2D游戏画面。虽然对于其转换后的效果众说纷纭，但在3D片源匮乏的情况下，就好像DVD倍线插值实现1080P一样，2D转3D技术仍是现在最好的内容解决方案，成为3D硬件普及必需的关键引擎之一。

二、3D播放设备方兴未艾

在3D播放设备方面，PC和蓝光播放机是目前的主流选择。


NVIDIA提供全面的3D解决方案

●3D显卡

NVIDIA 3D立体幻镜（3D Vision）技术集图形处理器（GPU）、专门的3D眼镜、软件以及认证的显示器和投影仪于一身，使用NVIDIA提供的3D快门眼镜再配合120Hz的显示器，可在用户的PC、笔记本电脑、一体机或工作站上实现令人身临其境的3D体验。

除了对显示器的要求，3D Vision需要尽量高级别的显卡才能充分发挥出3D立体幻镜的特效，由于3D Vision是通过时分法来实现视觉特效的，这就对游戏运行中的帧数提出了较高的要求，如果运行帧数低于60帧，不仅会降低特效的品质，人眼还会感到明显的闪烁。根据NVIDIA的要求，只需使用9800GT及以上级别的显卡，但实际上，要想在目前主流的液晶显示器分辨率下以60帧以上速度运行游戏，必须使用中端以上级别的显卡。当然，显卡驱动也是不可或缺的东西，在3D Vision驱动安装完毕后，3D Vision设置向导将自动启动安装程序，指导玩家安装搭建起3D Vision系统。

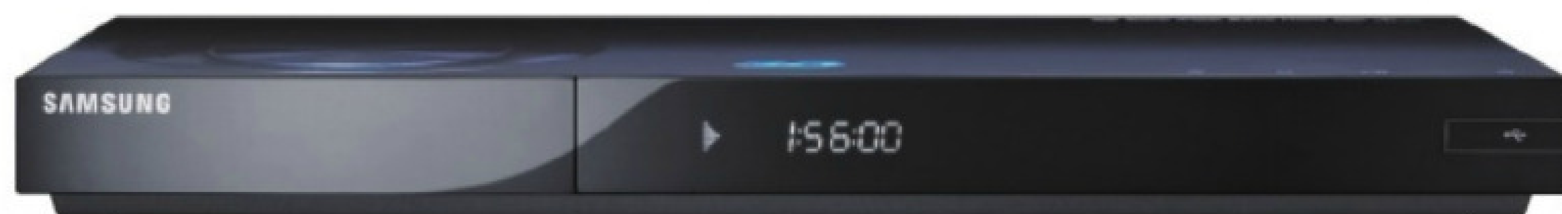

随着GTX460显卡杀入千元内，让3D解码问题变得更轻松

NVIDIA的3D Vision Surround（三维视觉环绕）技术更可利用三台显示器以3D立体显示方式呈现身临其境的游戏效果，将3D游戏体验推向一个新的高度。目前，NVIDIA GTX200/GTX400系列显卡能够支持3D Vision Surround技术，包括GeForce GTX 480/470/465、GeForce GTX 285/285/275/260等等都可以完美支持。

●3D蓝光播放机

从技术的角度来说，蓝光光盘毫无疑问是把3D体验带进家庭的最佳平台。Blu-ray 3D标准可以支持在蓝光播放机、PS3游戏机上以3D格式播放Blu-ray 3D游戏内容。同时，这个标准不依托于显示设备和技术，无论是液晶、等离子还是其他的技术，也无论显示设备使用何种3D成像技术，都能够完美呈现蓝光3D产品播放的影视节目。

三星首部高清3D蓝光播放机BD-C6900已上市，售价在人民币3000元内，兼容3D 1080P全高清标准，支持三星的3D电视，内置WLAN及1GB闪存。LG近期亦公布了一款具备网络功能和3D功能的蓝光播放机BX580。



三星BD-C6900



PS3全面支持3D功能

●3D游戏机

PS3无需在原有硬件上做任何改变就能支持3D播放。想要享受3D立体显示功能，必须搭配PS3 3.30版以上的系统版本、支持标准3D规格的3D电视机与支持高速传输的HDMI连接线。市面上所有PS3都可通过系统软件更新支持3D立体显示内容，包括游戏、下载影片与3D版BD影片等。首波支持3D立体显示的PS3游戏《Mr.PAIN》、《Star Strike HD》与《磁浮飞车HD》等也已推出。

Xbox360技术上也已经做好迈向3D的准备，“Xbox360的3D技术性能不会比PS3差”，韩国LG电子表示，LG将与微软合作，共同推进3D电视和3D游戏产品的发展。目前双方已经签订战略合作协议，计划首先在韩国市场实施新的3D产品营销策略，微软Xbox360主机将绑定LG的3D电视共推3D游戏平台，以加速Xbox360的3D化。LG首先为Xbox360提供型号为LX5900的3D电视，分为47和55英寸两种尺寸，该电视采用LED背光面板，提供480Hz刷新率，随后会在亚太地区进一步推广。

三、3D显示设备百花齐放

在显示设备方面，120Hz或更高刷新率的显示设备是目前实现3D显示的主流，但从长远来看，支持裸眼显示的设备将抢班夺权。

●3D显示器

在标准和产品方面。2008年，电影电视工业标准组织SMPTE专门成立了3D家用显示联盟，开始着手订定3D立体内容制作标准；国际显示器量测委员会ICDM也在2009年出版的显示器量测标准DMS v3.0中，将3D显示器标准涵盖了

进来。





在市场方面。国外相关机构预测2010年的3D显示器世界市场在数量上将达到前一年（2009年）的13.5倍，为1158万台，其中戴眼镜方式将达到前一年的12.1倍，为555万台，裸眼3D显示设备将达到上年的19.6倍，为550万台，2种方式都将获得大幅度的发展。而到2015年，3D显示器市场规模将达到158亿美元，年增长率可高达95%。

在产品方面，2009年初，三星和优派两大显示器厂商推出了120Hz刷新率的3D显示器，配合NVIDIA的3D眼镜可让用户体验到逼真的3D特效。进入2010年后，Acer发布了全球第一款全高清3D液晶显示器GD245HQ，其目前的报价为3899元，已在普通用户可接受范围内。

在3D显示器技术发展方面，美国PureDepth公司推出的“MLD（multi-layer display多层显示）”裸眼3D立体液晶屏幕技术值得关注。使用该技术的屏幕采用了两层LCD液晶面板，中间间隔一定的空间，通过在两层面板上显示图像的细微尺寸、亮度差别，观看者无需3D眼睛就可以感受到富有立体感的画面。和现有的其他原理裸眼3D技术相比，MLD技术有以下几大优势：不会出现诸如头晕、眼疲劳等副作用；显示3D立体画面不会导致分辨率降低；可同时显示2D/3D画面，比如背景为2D，画面中特定人物或物体为3D；3D效果也没有视角问题。

●3D投影机

相关机构预测到2014年3D投影机年出货量将达到540万台，成为用户观赏3D的主要选择之一。传统的3D投影系统必须由两台投影机准确的排列在一起，才能将两个单独的投影画面完美结合，因此提高了产品成本及装置环境的困难度。德州仪器的DLP Link技术采用快门眼镜3D解决方案，与NVIDIA的3D显卡配合使用，由于DMD芯片的变换频率以微秒为单位，实现120Hz的刷新只是小菜一碟。同时由于没有增加其他附加设备，投影机的生产成本不会增加，只需要一副立体眼镜即可。目前已有BenQ、InFocus、三菱、奥图码、夏普、优派等在内的厂商推出3D投影机产品，其产品价位和普通产品完全一样。德州仪器的目标是推动2010年所有的DLP投影机都拥有3D功能。



最低3000多元就能买到3D投影机

●3D电视机

2010年是3D电视启动元年。相关机构发布的预测数据显示，三年内国内3D电视销量为2.92万、192万和476万台，市场占有量将大幅提升。今年全球3D电视出货量可达420万台，到2015年将巨幅增长到7800万台，年增长率可达80%。从2010年下半年开始3D电视机将进入快速普及发展期，一些专家甚至提出乐观的预计，3D电视可在1～2年内迅速实现普及。

在常见的戴眼镜式3D电视方面，继松下和索尼后，夏普在7月下旬也推出了3D电视，市场产品日趋多样化。长虹从今年8月起至明年上半年，也会将中高端等离子产品逐步切换为3D欧宝丽等离子电视，并提出了3D价格2D化的策略，大幅拉低产品价格，3D与同等规格非3D产品的价格差距在三成左右。为了解决3D片源少的问题，主流的3D液晶电视开始普遍支持2D转3D画面，虽然转换后的画面显示效果一般，但是对于目前3D片源稀少的情况是个不错的解决方法。



万元级的55英寸3D液晶电视

同时各大电视机厂商都已在开发裸眼3D电视技术。索尼公司表示，由于裸眼3D电视的市场呼声很大，因此会在合适的时机将其推向市场。而东芝则已率先作出示范，宣布将于12月下旬推出可裸眼观看3D影像的液晶电视“Glass-Less 3D REGZA GL1”系列，包含画面尺寸为20英寸和12英寸的两款产品。其3D影像显示采用TMD（东芝面板公司）自主开发的“全景图像（Integral Imaging）方式”，该方式采用了配置于液晶面板前方的双凸透镜（Lenticular Lens）技术，观看3D影像的范围为左右15度，视点数为9个。20英寸产品分辨率为1280×720，12英寸产品为466×350。配备有东芝、索尼及美国IBM共同开发的新Cell处理器以和多视差转换用“Glass-Less 3D专用CELL

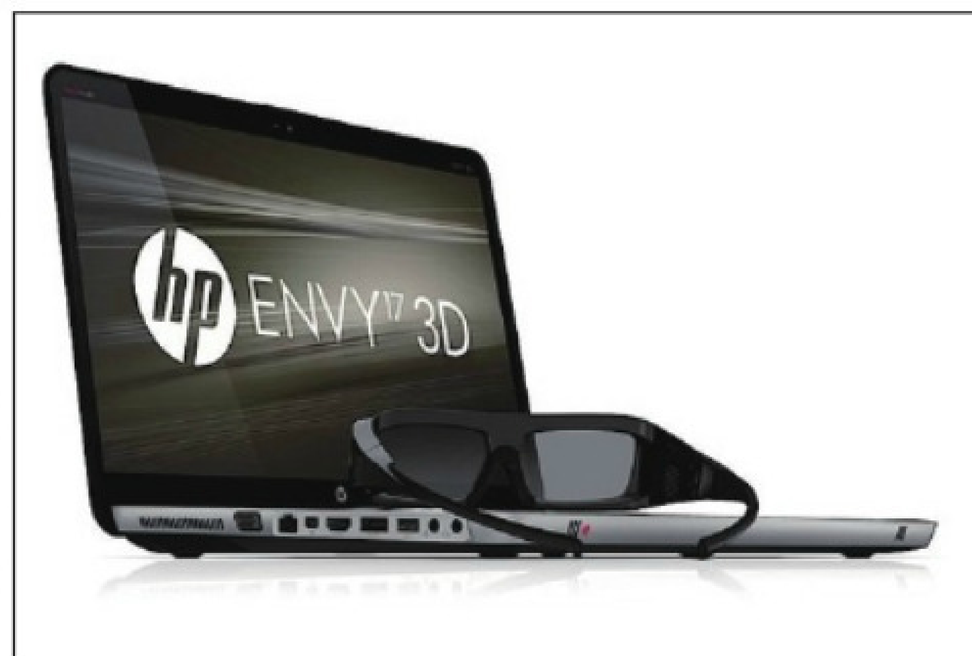
REGZA引擎”。

四、一体的3D解决方案成潮流

在3D显示方面，市场上还有很多一体化的解决方案。

●3D笔记本

市场上的3D笔记本正层出不穷。目前的3D笔记本电脑大多都基于NVIDIA的方案，如华硕推出的一款3D游戏本G51，配备GeForce GTX260M独显、Intel 酷睿i7处理器，性能非常强悍，采用NVIDIA 3D立体幻镜技术。东芝最新的Dynabook Satelite AXW/90MW笔记本，采用了15.6英寸3D显示器，还提供了3D眼镜和遥控器。宏碁Aspire AS5740DG（434G32Mn）也是这样的代表产品，该机采用TriDef 3D解决方案，由3D显示屏、TriDef 3D播放软件和3D偏光眼镜组成（附赠两副3D偏光眼镜，裸视型适合视力较好的玩家使用，镜架型适合佩戴普通眼镜的玩家使用），通过附带的TriDef 3D系列软件，可让普通的图片、视频和游戏呈现出3D的效果。



各大品牌都推出了3D笔记本电脑

●3D掌机

在E3 2010展会上任天堂发布了其新一代掌上游戏机“3DS”，拥有裸眼3D能力的3.53英寸宽屏液晶，分辨率800×240像素（宽800像素，左右眼可以观测到各自400像素）。除了可显示裸眼可见的3D影像之外，这一划时代的新产品也在外盖上设置了两枚摄像头，用以拍摄3D影像。它采用的PICA200 GPU是DMP独立开发的一款3D图像处理核心，其最大的特色就是在表现高品质图像的同时还能保持电力的低消耗。3DS也支持FC/SFC经典2D游戏3D化，例如《松鼠大作战》、《超级马里奥》、《洛克人》、《赤影战士》等等。日版3DS正式发售日期为2011年2月26日，价格为25000日元（约1995元人民币）。



3DS蓄势待发

●3D手机

三星已正式发布了全球首款搭载3D显示屏幕的手机SCH-W960。该机装载三星最新开发的3D AMOLED显示屏幕，虽然屏幕尺寸只有3.2英寸且分辨率仅为400×240像素，但由于支持3D显示模式，因此用户可以在多个功能模式下以3D画面操控手机。除此之外，三星还特别为该机设计了3D模式切换按键，比如用户在玩3D游戏的时候来电，可以方便地按下3D键进行切换，而如果你对3D画面没有多少兴趣，也可以选择关闭该功能，以2D画面进行操作和使用日常功能。



SCH-W960

尾声



3D大势浩浩荡荡，奔涌向前

通过本文的介绍，相信广大读者对3D显示的前世今生都能有一个较全面的了解。虽然在3D普及过程中还有很多问题需要解决，但其前景却无比诱人。3D显示技术正走向家庭，传统的3D技术注重使景物“延伸”到观众“面前”，新的3D技术则兼重主景与周围环境之间的层次感，令人更有置身其中的感觉。观赏3D已不是一种“超前消费”，其带来的身临其境的感受，值得我们为之冲动。



■北京 狂暴鸭

市场聚焦







拉近了你我的距离，还是缩小了生存空间？

苹果iPhone4手机的市场认可度似乎超过了很多分析师的预期，不仅是海外市场。在它由联通引入国内市场后也是如此，虽然捆绑号码的合约价格在5800元以上（16GB版本），虽然官方专卖店的裸机售价高达4999元，但还是出现了一机难求的局面。有钱人还真是多啊！先不说是因为产能不足还是苹果采取了饥饿式营销手段，iPhone4流行成为新一代高端街机已是不争的事实。

和上代产品3GS相对比，iPhone4代给我们带来了很多的改变，超薄机身和视网膜触摸屏这些已经被各家媒体说烂了，今天只说一下它自带的Face Time。这个在网络上被称为“脸时间”的功能，能利用WiFi网络自由地进行点对点的视频通话，对现在年轻人来说诱惑实在太大了。

试想一下，亲戚朋友、情侣都会有分开的时候，上班、出差或者分居两地，利用“脸时间”可以随时随地的视频（WiFi网络现在基本上走到哪里都有），使用起来特别简单，只要对方也是iPhone4，在拨出对方手机号码后主界面便出现Face Time的选项，按下后等待被呼叫方确认接受，不用申请QQ号码、不用安装摄像头，节省了很多资深玩家才懂得的设置步骤。从笔者的角度来看，如果能为远在家乡的母亲配上iPhone4，那么她就不用天天打着电话叮嘱，担心笔者的饮食、生活和健康，随时可以看到笔者身边的事物，牵挂的心也可以放一放了，这可能是iPhone4火爆的一个原因。

但事物往往有着好和坏两个方面，往好的方面说，“脸时间”拉近了你我之间的距离，会有更多生活上的分享和沟通，不会让朋友和家人因为空间的距离而变得陌生；往坏的方面说，它有可能限制每个人的生存空间，让人感觉生活更加压抑和窒息，这话是从何而来呢？

不知道还有多少人记得当年冯小刚的电影《手机》，手机对不老实的人来说，和QQ、邮箱、电脑一样，隐藏了太多的秘密，秘密一旦被揭开，生活的曲调也会随之发生改变，这些你们应该都懂的。依稀记得当年的娱乐新闻都在报道观影之后夫妻、情侣之间如何因抢夺手机、勘查秘密而反目或大打出手。“脸时间”将手机的枷锁再次强化，短信、通话可以撒谎，Face Time你能说谎吗？“我在开会呢。”“少啰唆，视频下看看领导和会议室有多少人”；“我和哥们吃饭呢。”“你哥们、姐妹我都认识，Face一个我们聊会儿”；“我在……。”“别废话，能Face的时候都Face下，让我放心点”。彼此之间的完全没有了自由，它能破解很多无味的谎言，但也使双方的不信任感陡然剧增。

最后呢，就是老生常谈的安全和隐私问题，其实在我们使用的系统中，Windows系列不是最脆弱的，只是因为使用者的基数大，折腾它的人特别的多，也就显得漏洞多、病毒多。笔者可以很负责任的说，Mac OS比Windows更加脆弱，黑客大赛首先被干掉的都是Mac OS，因为它不普遍，就算做出病毒、木马对坏人来说获利的程度也远低于Windows系统。iOS漏洞被用于越狱破解了，是因为大家都喜欢免费的东西，破解了以后苹果不再会为你的个人安全买单，鉴于iPhone4的流行，难免会有人利用这个获利。如果你在Face的时候还有另一双眼睛在盯着你、记录你，你会觉得可怕吗？

Face Time究竟是拉近了你我之间的距离？还是让我们生活的更加压抑，根据自身的情况衡量吧！不能过度神话，也不能完全的一刀切。

业界风云

HP推出寿命三年的笔记本电池



笔记本电池使用寿命的下降困扰着很多电脑用户，而且厂商对电池的保修年限也总是很短，往往导致用户一两年就需要更换电池，增加了使用成本，也给用户增加了不少麻烦。

惠普最推出了使用寿命长达三年的长寿命电池HP EliteBook 8440p、EliteBook 2540p及EliteBook 2740p，它们在抗震、防尘、温湿度要求等方面甚至达到了美国军用标准。当然原厂电池加军标标准加长寿命，不知道它们的价格会不会和性能一样让人咋舌不已。

平板电脑新应用模式



平板电脑现在被炒得火热，但绝大多数产品在设计和应用方面其实都在简单的模仿iPad或一些成熟的早期MID等移动设备，不过也许是基于法国人的浪漫情怀，我们之前介绍过的爱可视与最近的Technicolor特艺集团，却给我们带来了不同的平板电脑应用模式。

Technicolor特艺集团(原法国汤姆逊集团)近期宣布推出第二代Media Touch平板电脑，它更着重于家庭内的应用，而非携带应用能力。这款产品可以看作是一个功能丰富的7英寸家庭数码港，除通讯娱乐等功能外，还可利用开放的接口实现家庭网络控制以及与家庭网络中的其他设备互动，例如遥控数字家庭服务和设备如机顶盒等，并可灵活增加组件实现家庭自动化。

Meego 1.1版发布



2010年10月29日，MeeGo.com社区正式发布了MeeGo 1.1版本，包含了一系列重要的技术改进。它为开发人员和设备供应商针对各种类别的设备开发软件提供了基线（baseline）软件和开发工具包，包括面向基于英特尔凌动平台，并支持触摸屏的设备，如平板电脑、车载信息系统等。

据透露，下一个版本，也就是MeeGo 1.2版本拟定于2011年4月推出。希望到时候我们能够看到真正运行它的产品，而不是概念或试制品吧。

热点速递

台湾省工研院FlexUPD AMOLED技术持续进步中！



2009年台湾省工研院曾表示TFT-EPD很快就会被应用到手机上，虽然暂时还没有新的消息，但最近工研院针对电子阅读器推出了新一代显示器技术——FlexUPD AMOLED，并宣布很快能普及到各项设备中。此次展示的FlexUPD AMOLED规格为6英寸（对角线长度），厚度仅为1mm，具备可挠性与双面可见技术，显示亮度为150流明，并有着2D/3D切换技术，可进行裸眼3D显示。值得注意的是，友达似乎将引入此项技术，并将应用在各种软性电子产品中，包括电子阅读器、手机、电子地图或是医学显示。

3D眼镜也要时尚！Gucci推出225美元产品



3D眼镜既然是戴在身上的，那么基本就可以肯定会有厂商弄出来符合“时尚”、“潮流”的产品，来狠狠地赚上一笔。虽然平时佩戴上街的可能性不大，但哥为了身份和地位戴着Gucci售价225美元（约合人民币1503元）的眼镜潇洒地走进影院也是可以理解的。

虽说塑料感重了一些，但是为了Gucci这个品牌还是掏腰包吧！LV你不给力啊！

奇趣古怪

比较像样的USB线缆整理器



所谓的线缆整理器，无非就是把线缆整齐的绕在一起，和轴的作用差不多。不过Quirky的USB整理器还是有值得说的地方：1.它本身就是一个USB扩展器，而且在USB接口处进行了加强，不必担心拔来拔去产品身首异处；2.机身的缠线器可以拉开扩充，多绕个两三条线也能撑得住；3.白色的外壳很搭苹果产品，29.99美元你买单吗？P



头牌新闻

明基BenQ召开投影机十周年纪念及新品发布会

■本刊记者 小白

明基自进入投影机产业已整整十年间，在中国本土市场，终于取得了市场占有率第一的桂冠，并在短焦投影仪等方面取得了领先地位。它于今日在北京召开盛大的投影机十周年纪念及新品发布会。

在会上除了回顾明基投影仪十年的发展历程，还同时宣布在国内市场推出以BenQ MX712 UST为首的七款短焦投影仪新品，包括MX712 UST（0.3投射比）、MP780 ST、MX713 ST、MW714 ST、MX762 ST（0.6投射比）、MX613 ST、MS612 ST（0.9投射比），成为国内市场短焦产品最丰富、品类最齐全的短焦距投影机品牌之一。

短焦和超短焦投影机能在狭窄空间内投射大画面，在教育、家庭、商务等领域有着广泛的应用前景。其中BenQ MX712 UST采用采用非球面短距离镜头投影技术，可在15厘米的距离投射出80英寸的画面，带来更明亮、更清晰、更稳定的画质，同时更短的投射距离还避免了光束被讲解者遮挡或直射讲解者眼部的情况。



与会企业高管共同宣布新品推出



硬件店

全新高清体验，戴尔发布新XPS系列笔记本



戴尔近日推出了全新XPS系列笔记本电脑，采用时尚优雅的阳极氧化铝材质面板，包括14、15和17英寸屏幕尺寸可供选择。它们装备Intel 酷睿i系列处理器、具有Optimus技术的最新NVIDIA GeForce 400系列显卡、LED显示屏及JBL音响。并且改进了散热、供电、以及机座的强度，更加坚固耐用。新XPS系列笔记本电脑支持WavesMaxxAudio 3声音处理技术和NVIDIA 3D显示功能，15寸产品更采用了先进的B+RG全高清屏幕。搭载提供Skype认证的高清摄像头，可随时随地进行视频沟通。

Razer（雷蛇）发布MMO游戏键盘安纳西梵蛛



Razer于近日发布了具备7个人体工程学拇指辅助按键的Razer Anansi安纳西梵蛛MMO游戏键盘，它与Razer Naga那伽梵蛇MMO游戏鼠标有着同样的设计理念，为玩家带来了诸如专用的拇指辅助按键、宏功能等网络游戏功能，非常适于搭配使用。Razer Anansi安纳西梵蛛键盘特别针对网络游戏设计和研发，让玩家能够使用多达7倍的指令及技能。同时还具有超过100个可编程按键、实时宏录制功能、5个额外游戏宏按键以及可自定义的超过1600万色背光灯等特色功能。

技嘉下一代酷睿i平台呼之欲出





技嘉日前公布了为下一代酷睿i处理器准备的P67A-UD3、H67MA-UD2H和GA-P67A-UD3R三款主板，它们均采用LGA 1155处理器接口，其中H67MA-UD2H采用Micro ATX规格，不支持PCI接口，另外两款则为窄型和全尺寸ATX板型。拥有SuperSpeed USB 3.0 及SATA 6Gbps接口，可提供高速稳定的数据传输。技嘉主板的“第三代超耐久技术”采用2盎司纯铜电路板设计，提供了更稳定、更可靠、支持高速处理器和元件的电源需求。新一代技嘉主板拥有USB 3倍电力供应设计，并搭配最新ON/OFF Charge技术，在关机时也可对iPhone、iPad及iPod touch等手持装置进行快速充电。它们支持ATI CrossFireX技术和Dual BIOS功能。

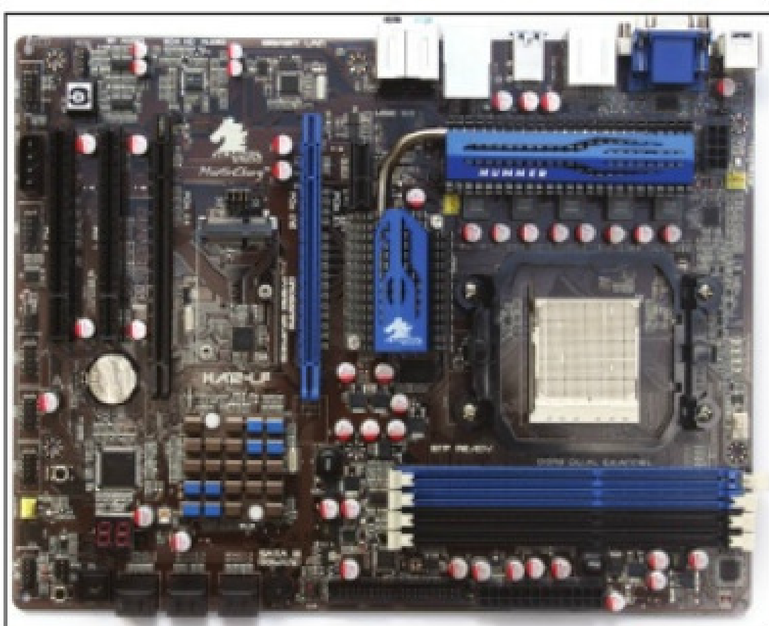
KINGMAX发布“旋风碟”U盘



KINGMAX近日发布了新款U盘“旋风碟”，它外形小巧，仅有35.3mm×17.5mm×7.4mm，拥有绿、橘、蓝、红等多种色彩。它采用了了360°旋转的“羽翼”外壳，为盘体和金手指提供了保护，比盖帽设计更于使用且不会丢失。旋风碟包括2GB、4GB、8GB、16GB四个容量款式，采用PIPTM封装技术，可防水、耐高低温和耐压，同时拥有出

色的读写速度。这款产品通过了微软windows 7认证，可支持Windows Vista Ready Boost功能，并且拥有终身质保。

捷波推出USB 3.0主板悍马HA12



最近捷波推出的悍马HA12主板在背板位置提供了两个USB 3.0接口，迈入了高速传输的USB 3.0时代。它采用标准的ATX大板设计，基于AMD 890GX+SB850芯片组，支持AMD Socket AM3接口处理器。配备全固态军工级电容，采用了五相供电设计，主板集成ATI HD4290 128M独立显存显卡，支持DX10.1特效，Hybrid CrossFire（混合交火）及UVD2.0高清视频加速技术，支持双PCI-Express x16+x4速率独立显卡交火。悍马HA12提供了多种RAID功能，板载千兆网卡，并拥有DEBUG侦错灯、悍马D.I.Y快捷按键键及马头型多功能指示灯等人性化设计。还首次加入了Windows控制软件，可提供动态超频能力，并随时查看系统数据。

Tt推出金刚QFan 850节能静音电源



Tt金刚QFan 850电源（产品型号：W3043B）采用钛金色金属外壳，额定功率为750W，峰值功率为850W。它配备乳白色14cm无边框风扇，并采用独特的五面进风立体式散热方案，在提升散热能力同时可有效降低噪声.TQFan 850电源采用单路+12V输出设计以提高电流输出能力，其12V最大电流高达58A，3.3V和5V的最大电流分别为30A和28A，5VSB待机输出也达到了3A。它提供了比较全面的接头配置，并采用个性化扩展接线的设计，即预留空接口，并为该接口提供多种针脚的扩展线，可以灵活应用，同时减少了碍事的线缆数量。

今年全球半导体销售额将破3000亿美元

11月8日晚间消息，据国外媒体报道，半导体产业联盟（以下简称“SIA”）周一发布报告称，2010年全球半导体销售额将达到3005亿美元，同比增长32.8%。如果实现该目标，这将是全球半导体年销售额首次突破3000亿美元大关。但在未来几年内，半导体市场则不容乐观。SIA预计，2011年销售额将达到3187亿美元，涨幅只有6%。2012年预计将达到3297亿美元，涨幅为3.4%。SIA总裁布莱恩·图希（Brian Toohey）称：“今年全球半导体销售额之所以将创纪录，是因为多个终端市场需求强劲。随着经济和消费者信心的逐渐恢复，未来两年内半导体需求将保持适度增长。”

网络帮

会购发布iPhone手机网客户端



第五届物联网创新应用与消费文化高峰论坛2010年10月21日在南京召开，江苏省文化厅副厅长马宁、南京市委宣传部副部长张俊等省市领导及南京邮电大学、中国联通等院校和企业领导悉数出席了本次高峰论坛。南京会购信息科技有限责任公司在本次论坛上发布的会购iPhone手机网客户端，备受与会领导、嘉宾关注，江苏省文化厅马厅长代表全球用户正式启动会购iPhone手机网客户端上线，供全球Apple用户下载，全球尽享会购省钱服务。大贺国际广告集团董事、会购执行董事贺鹏君在会上与大家分享了物联网创新应用项目——会购“惠游南京”的成功经验，并为大家介绍了会购在利用物联网技术“从惠游南京到南京文化消费”的发展思路。他在介绍中提到了“信息海、云计算、物联网”的概念，意指会购是一个运用云计算管理数据并提供海量信息的物联网智能应用项目。会购iPhone手机网客户端上线后，会购将集线上网站、线下终端机、手机应用软件三大平台于一体，真正实现会购省钱信息运营平台的发展目标。

英特尔宣布注资东方网力并达成战略合作



2010年10月21日，英特尔公司宣布向北京东方网力科技有限公司注资，并达成战略合作协议。东方网力是中国网络视频监控领域的厂商，双方基于英特尔架构平台和软件解决方案面向国内外市场共推软、硬件创新，以提升本土数字安防监控产业创新力和竞争力，共同迎接快速增长的市场机遇。这笔投资来自“英特尔投资-中国技术基金”，用来帮助东方网力扩展和增强其研发和生产能力，面向更广阔的增长潜力拓展其渠道和市场。英特尔公司执行副总裁兼英特尔投资总裁苏爱文表示：“英特尔投资致力于推动全球产业发展和技术创新。这笔投资展示了英特尔对中国高科技产业发展前景和本土企业创新能力的信心。我们期待通过持续不断的积极投资，进一步带动中国技术公司的成长，增强他们在国内和国际市场的竞争力。”英特尔公司高级副总裁兼软件与服务事业部总经理詹睿妮女士表示：“此次与东方网力的合作，对于英特尔来说意义重大。英特尔领先的架构和创新的软件技术，可以提供跨设备的智能、高效节能和互操作性，能够为客户带来诸多价值以及创新机遇。英特尔将继续深化产业合作，推动互联计算愿景的实现。”

晶合快评

彼善于此

■晶合实验室 辰锋

11月3日清晨，又加了整整一个通宵的班，开始睡觉，很快进入梦乡：一日下班回家，在门口发现贴着小广告，瞥眼一看，原是我家用的360牌桶装矿泉水的广告，上面赫然写明，自来水如何因为管线老化，高层水箱缺乏清洗造成自来水二次污染，水质恶劣，不要轻易饮用云云。本想一扔了事，不想身后跳出一壮汉，大声喝道：我乃Q1自来水公司，360牌胆敢污蔑我们自来水公司，我现在命令你赶紧把饮用水的水桶交出，否则关掉你家总闸。任凭我苦苦哀告，此地路遥山高，只有这家桶装水还算便宜，其他家的着实太贵，本蚁民负担不起，但Q1自来水公司的恶汉哪管3721，抢了就走！我掏出手机刚要拨打电话投诉，话筒来却传来Q2手机公司的语音提示，您家固话用了360专线，要么剪断电话线，要么封了您的手机号；这时发现女友短信，命速到Q3汉堡店见面，过时不候，奔至店门口，不想把门的也是个恶汉，瓮声瓮气地对我说，我们一贯以用户为中心，真诚为您服务，从不窥视您洗澡，但你中午已经吃了360炸鸡，现在要么吐出来，要么今天不许进店；我大惊失色，忽然间天旋地转，无数恶汉围着我狗吠，不由得从梦中惊醒。起来后依然懵懂，总觉得这个梦荒诞到混蛋，也怪我这人一贯觉悟不高，想到上网去查查周公解梦，于是打开电脑，Windows图标，自动加载程序，登录QQ，忽然弹出窗口，上面惨红地写着“我们决定将在装有360软件的电脑上停止运行QQ软件。”此时一老者在天际边吟唱：“不知周之梦为蝴蝶欤，蝴蝶之梦为周欤？”

说到庄子，不自觉地又想到了和他同时代的孟子，孟子说过一句话，叫作：“春秋无义战。”这句话在中国可谓影响深远。为什么春秋无义战呢？孔子在《论语·季氏》中有云：“天下有道，则礼乐征伐自天子出；天下无道，则礼乐征伐自诸侯出。”这些诸侯打着尊王的旗号，怀揣着自己称霸的目的，而殃及的则是芸芸众生，当然不能称为义战。但是，“春秋无义战”不等于天下乌鸦一般黑，《孟子·尽心下》中实则还有下半句，“彼善于此，则有之矣。”就是说这个（诸侯）比那个好一些，还是有的。



孟子有云：“春秋无义战”

3Q战争肯定符合春秋无义战，但是也肯定“彼善于此，则有之矣。”总有个别人感觉媒体好像就任意指点江山，激扬文字。其实媒体有时也很弱小，虽然铺天盖地的媒体报道都是各打五十大板地在和稀泥，其实未必是大家的真心实意。同为媒体人，我很钦佩《计算机世界》，尽管他是当年信产部的亲儿子，是中国第一份计算机与信息产业的行业报纸；尽管腾讯的作风早已在业内有口皆碑，但是能明确地写出《“狗日的”腾讯》，我依然要表示敬重。不过鉴于媒体有大小，腰杆有软硬，从总编到小编大家还要吃饭，万一再来个富士通状告记者索赔3000万元这样的故事，这辈子就算白干了。所以，只好引用些杂七杂八的话，以免明日也被封杀：



毁灭支撑腿的辰烽

记得前几天央视播出了一个经济学博士的观点：“用户不怕企业吵架，就怕企业一起喝茶。”而在该事件开始的过程中，可能确实有不少用户也抱有这样的心态，你们去打吧、吵吧，竞争的结果一定是用户受益。事实果真如此吗？显然恰恰相反，大象打架，草地遭殃。血淋淋的现实告诉我们不要轻信企业吵架用户一定渔翁得利，《反不正当竞争法》《反垄断法》表面看是在保护企业利益，其实是在从根本上确保用户的合法权益得以实现和维护。

11月7日有媒体报道称，MSN新推出了导入QQ好友功能。MSN相关人士对此表示，该功能并不是刚刚推出的，此前一直存在，只不过本次大战重新让外界得以关注。另外他表示该功能并非导入QQ资料，只是给QQ上的好友发MSN邀请链接，“选择权在于用户”。不过据网友反映，目前该功能处于“失效”状态，错误提示为“导入好友失败，请检查密码是否正确、是否已经开通QZone”。有消息人士透露，该“导入QQ好友功能”近期已经被腾讯“封杀”。

紧接着又有新浪微博网友调侃：MSN中国负责人7日表示，近日发现“通过QQ找好友”的功能遭到腾讯屏蔽。业界认为，微软如果像腾讯对待360一样，直接从Windows系统中封杀QQ，马化腾就可以直接跳楼了。

新浪微博网友：马化腾表示“我们绝无偷窥”——你没窥探隐私怎么知道我们电脑安装了360。

好吧，不管是鸡生了蛋还是蛋生了鸡，全都滚蛋吧，其实网民们觉得惊天动地的这件大事，在我们这样一个偌大的国家，五行八作中真的算不了什么，网上流传的一段冷笑话，很能说明问题：“今天早晨上班等车的时候，听到路边一人问：360不是做运动鞋的嘛，怎么跟QQ掐了呢？！另外一个人说：我也一直搞不懂一个做鞋的和做汽车的闹腾个什么劲……”其实我更相信这是真的。P

漫画作者：SUNS

国产网游十年浮沉 武侠文化东山再起



网络游戏行业在中国经历了十年的短暂繁荣后，由于产品同质化、山寨化现象严重、高端技术匮乏、游戏安全性低下以及外挂泛滥等原因，使得市场整体开始逐渐趋于饱和，同时也使得传统网游玩家开始疲态尽显。

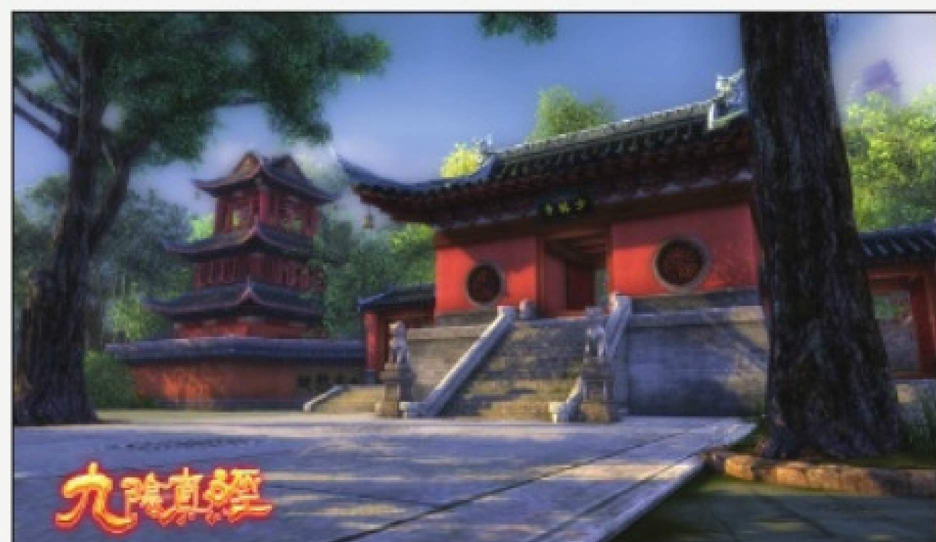
而回顾中国网游十年的发展，始终逃避不了一个尖锐的问题，我们的网游，始终是在模仿别人，而始终没有自己的文化积淀与游戏自身质量的突破。同样的玩法与同样的操作，游戏本身除了故事剧情的不同之外，整个游戏的内核竟然有着惊人的相似，甚至有些公司的数款游戏是同样的普遍操作模式，唯一不同的只是故事的剧情内容而已。

寻根究底，“一直在模仿，从未被抄袭”的原因究竟在哪里？作为智冠科技的老总，王俊博先生对当前中国的互联网游戏产业现状说出“创意产业不应工厂式生产”的感慨。而他的话也恰恰反映出当前游戏产业普遍存在的尖锐现象，即是一味追求暴利的工厂式生产，并且是一种“复制粘贴”工厂式的流水线生产。

在当前的流水线工厂式生产现状下，网游企业的根本出发点，已经将网络游戏传播载体这个身份彻底地转变为暴利资本的榨取工具。诚然，网游企业需要追逐利益，我们作为玩家能够理解，但是当这种追逐利益的手段转变为对用户的低劣服务与产品以次充好的局面时，玩家将情何以堪？

时至当下，我们耳边充斥的对国产网游的谩骂已经不是一天两天，但是这些网游却始终如不争气的孩子一般一次次让我们失望，并且伴随着国内网游的天生沉淀的不足、复制粘贴式工厂生产以及一切以“暴利”为中心的利益追求，更加将国产网游推到风口浪尖之上。但是，在国产网游新十年的伊始，我们仍然能够观看到未来国产网游将向着优质化、高端化方向发展的美好前景。

十年的国产网游，无论从研发到市场运营，国产网游都经历了多元化、优质化的兴起，并且在这样艰辛过程中还伴随着着曲折的发展，而在这一伟大的探索阶段，同时出现了一批欣欣向荣的以研发实力著称的技术型企业。游戏蜗牛，作为国内最早的3D网络游戏研发商，也是目前行业内唯一一家不以市场盈利为完全考量、始终坚持梦想的知名网游企业，在经历了将民族网游推向海外的伟大创举之后，再次扛起国产民族文化复兴网游的大旗——3D真武侠社区网游《九阴真经》。



作为一款具有里程碑意义的3D武侠网游，《九阴真经》是游戏蜗牛十年技术积累与产品线合理布局的极具战略意义的作品，同时更是蜗牛致力于多民族文化传播的最完美表达。如果说十年前对于《航海世纪》的研发与探索是出于本土文化在世界文化浩瀚海洋中的表达，那么《九阴真经》将是对中国人生来即有的武侠情愫的一种完美诠释与传播。

作为一个拥有古老文明的国度，我们有理由坚信国内网游市场可以做出一款具有浓烈中国风韵味的武侠网游，而凭借对传统武侠独到的理解与探秘，《九阴真经》将这个梦想付诸于实践，力求打造出一个最真实最原生态的武侠世界。



既然名为武侠江湖，那么对于“武”、“侠”的表达自然一样不可或缺。所以，在《九阴真经》的江湖世界中，武学描写突破了传统的门户之见及“过招”窠臼，玩家不仅仅可以学到门派武学，更可以学习到江湖武学，玩家也将会首次接触到耳熟能详的“套路、招式、内功、经脉”等概念。并且，和其他网游产品中一味刷怪、做任务就可以达到目标不同的是，游戏会加入“机缘”这样一个设计。即玩家在学习武功的时候，前期通过认真苦练就可以打下扎实的基础，到了后期，若想再往上突破武学境界，就需要通过庞大的武学探索与江湖历练，才有可能成为武侠小说中刻画得淋漓尽致的英雄豪杰。



而在侠义精神的表达上，《九阴真经》的整体世界观架构到为国人所熟知的明王朝时代，并且通过全3D手法如实展现出一个北至西伯利亚、南至大理的磅礴世界。通过明王朝的背景设置，我们可以通过游戏世界的细节表现感受到那个无汉唐之和亲，无两宋之岁币，天子御国门，君主死社稷的最后一个汉族封建王朝时期的武侠江湖，玩家可以通过在闯荡江湖的过程中随着专属剧情的发展推动整个江湖世界的发展，而由此引发的一切都将对“侠义精神”精彩呈现出来。

十年的技术积累与艺术性文化积淀，如今，游戏蜗牛的《九阴真经》通过摒弃战法牧同时，开创出无等级、创新PK、在线江湖等一系列浓烈的中国武侠符号，将国人印象中的原味江湖再次真实展现在玩家的眼前，具有强烈东方色彩的武侠文化必然将再次扛起国产网游中兴的大旗。P

《梦幻聊斋》内测揭秘 五大门派PVP实力分析

网络游戏中的什么元素最给力？PvP，当然是PvP！作为2010年度最受期待的国产3D Q版回合制大作《梦幻聊斋》正在火爆内测，他又将为玩家们打造一个对战的天堂——十人对战、百种技能、千方战略，三两指令尽显回合制PvP精髓，唯有兼具实力与智慧者才能运筹帷幄、百战不殆！时常听闻有玩家抱怨自己入错了门派、修错了技能，以致在擂台上屡战屡败——的确，门派的差异可能在单人PvP中起着决定性作用，毕竟我们不能强求手无寸铁的安期岛去硬拼力量见长的神机营，而封印系兰若寺几乎可以不费吹灰之力的完杀其它任何门派；但我们不能因此否认它们在团队PvP中的地位，《梦幻聊斋》是一个讲求团结与合作的游戏，玩家们不妨摆正心态，重新来认识一下自己在这个战场上的定位。

《梦幻聊斋》中共分为五大门派，分别是："物理攻击系"神机营、"法术攻击系"崂山观、"封印系"兰若寺、"减益魔法辅助系"阴阳界与"增益魔法辅助系"安期岛，它们在PvP中分别担当着单点击破、范围杀伤、全面控制、突袭骚扰与后勤补助的任务，五大门派相辅相成，缺一不可。下面让我们逐个分析这五大门派的实力特点。



神机营

门派类别：物理攻击。门派主属性：力量。门派特色简介：单点爆发力天下无双，PvP前线主力，担任点杀与补刀任务，剑锋所指必有亡魂！

神机营作为《梦幻聊斋》中最火爆的门派，在单人与团体PvP中都能够有不俗表现，他们将"格杀"奉为战斗之王道，血少防低的门派被神机营一招秒杀的情景比比皆是。但神机营本身亦是血少防低的门派，点杀他人的同时，自身也随时有可能被点杀——攻强守弱是神机营的弱势所在。

崂山观

门派类型：法术攻击。门派主属性：魔力。门派特色简介：咒语轻吟呼风唤雨，铺天盖地的伤害数字让崂山观成为雷打不动的最高输出（伤害额度总和）。

很多玩家在潜意识里将崂山观定义为神机营之下的"第二输出"，实际上并非如此，崂山观在团队PvP中的总伤害往往是远超神机营的。如果不能限制这位法神，那么无论是人物还是召唤兽都将始终处于危险状态。与前者一样，崂山观的缺陷也是攻强守弱。





兰若寺

门派类型：封印。门派主属性：敏捷。门派特色简介：放弃了生命与防御的兰若寺通常拥有极难被超越的速度，他们永远是场上最先出手的角色，强悍霸道封印之下，就意味着本回合敌人只有4个人可以行动。

兰若寺可谓让《梦幻聊斋》的玩家又爱又恨，一方面其强悍的控制能力是队伍的流畅进攻的保障，另一方被封印的角色只能在无奈中等待下一回合。团战中地位非凡，兰若寺在单人PvP中更是所向无敌，任何对手都只能够在交战中沉默然后被蹂躏——以至于很多在擂台上PK的玩家直接打出了"封系不要来"的无奈语句……

阴阳界

门派类型：减益&辅助。门派主属性：防御&体质。门派特色简介：阴阳界虽然不能直接给予对手强有力的杀伤，但各种减益法术却能够极好的干扰对手，他们敌人的跗骨之蛆，杀之不了，甩之不去。

阴阳界至始至终都是一个不起眼的门派，但不起眼不代表不存在——这个战场上的幽灵绝对不会让任何对手舒服的进攻或者防御。在团队PvP战术成熟化的今天，玩家们已经意识到阴阳界的重要性了。

安期岛

门派类型：增益&辅助。门派主属性：防御&体质 门派特色简介：拥有一名强悍安期岛成员的队伍，堪称《梦幻聊斋》最稳定的战队！增益法术可成利刃可成盾牌，再加上源源不断的生命恢复能力，任何人都不要妄图与安期岛进行持久战。

这个被玩家们亲昵称呼为"奶妈"的门派，可谓团队PvP中最炙手可热的角色，其作用相信无需多言！不过，既然选择了安期岛，就等于选择团战，因为他们基本不具备单兵作战能力。

依然是那句经典的老话"没有最强的门派，只有最强的玩家"！无论你热衷于团战还是单挑，五大特色门派，知己知彼才能立于不败之地！



西游天下：征战女儿国
——用手中的剑开拓帮派生存的土壤

残阳如血，一队队人马在女儿国通往古王都的小路上悄悄集结。一声凤鸣从远处的天空远远传来，那是刚刚签订盟约的另一个帮派的人马。领头的帮主点点头，用半眯的眼睛望向前方的古王都：“是时候来个了断了！”身后的勇士横刀跨马，只等帮主下达突击的命令，一场关乎荣誉的联盟战争，即将全面爆发……


战争开始前的集结

联盟攻城战是《西游天下》年度“双美术风格自由切换”资料片“征战女儿国”最重要的内容更新。在西游传说中，“女儿国”是非常特别的一个章节，对于男性玩家来说，更像是一个乌托邦的美梦。通过浴血奋战开疆拓土，将女儿国划归自己的帮派名下，相信足以激发每一个《西游天下》玩家心中至高无上的荣誉。而且参加联盟攻城战的勇士们还将获得丰厚的回报。


九大门派精英大集合

专属副本+荣誉值商店

独一无二的“霸王龙”盟主坐骑虽然拉风，但是对于《西游天下》大部分玩家来说，更实际的回报在于通过“荣誉值”获得进入专属副本“大战蝎子精”的资格，从而获得可成长的护符和其他道具奖励。“大战蝎子精”副本采用全新计时模式和独具匠心的阶梯式奖励方式，每个Boss都设定了击杀时间，只有在限定时间内顺利击杀Boss的队伍，才能获得通关后的奖励。时间越短，最后能获得的奖励也就越丰富。在战斗中积攒的荣誉值点数，除了可以购买高级装备和限量道具，还可以购买到“女儿国副本”相关的各种道具——进入副本所需的“平魔令”，以及扭曲时空、缩短副本时间的“神圣日冕”，都能让你的女儿国之旅变得更加简单轻松！


魔骑兵原画

由于采用据点攻防、根据积分判定胜负的规则，以往单纯以装备、等级为衡量标准的PK法则将不复存在。合理的职业搭配、审时度势的战略考量、灵活多样的战术变化，以及玩家间的默契程度都将成为左右胜负的重要因素。从战斗的规模上来说，大到百人以上的军团会战，小到最为简单的单人或数人配合PK都将成为《西游天下》联盟


毒蝎女王原画

攻城战的组成部分。下面笔者将通过玩家之间不同规模的群体PK对《西游天下》联盟攻城战的打法和职业定位进行分析。

战术原则1——避实击虚，以少胜多

打开地图可以看到，由于据点的分散式布局和参战人数的上限限制，想占据多个据点的同时又保持兵力的优势，这样的情况几乎不可能出现。这样就给了实力处于劣势的联盟各个击破的机会。依靠准确的情报以及对对手动向的准确把握，集中优势兵力攻击防守薄弱的据点，待对方主力回援时，再度杀向防守更加空虚的据点，从而让对方疲于奔命。或是集中优势兵力以逸待劳，通过威力强大的组合阵型在外围将立足未稳的对方主力部队给予围歼。

想获得帮战的胜利，则必须占据更多的据点，而对据点的分兵防守则又会给对手更多的可乘之机，这样看似矛盾的设定，自然衍生出多变的战术和打法，这也正是《西游天下》联盟攻城战的魅力所在。


惨烈的PK对抗

战术原则2——阵形设定，打法多变

在据点攻防战中，一味的蛮攻死守并不可取，组织协调得再完善也不可能抵挡得住对方潮水般的进攻。由此，远近结合，输出与辅助并存的团派搭配，也就是玩家所说的阵形也就应运而生。比较常见的阵形有“箭形阵”、“环形阵”和上文中提到围歼对手时所使用的“雁形阵”。在趁虚夺取据点时，攻方会暂时处于以多打少的有利局面，而防守方则会集中于据点周围密集防守。这时候可以大胆采用箭行阵，将兵力分为两部分进行突击。近身铁甲职业利用其强大的冲击力，将固守的对手打散并分割包围，为后方的远程DPS集火据点水晶赢得时间和安全空间，并力争在对方主力回援前，用最短的时间拿下据点。之后要迅速以据点为中心，面朝敌人的回援方向，转化成多层次站位的环形或圆形阵形投入防守。


激烈的团队PK

在防守战中，己方的主要目的是消灭对方的有生力量，并成功守护据点水晶。面对攻方的强力冲击，如果稍有不慎，很容易就出现队伍被打散的不利情况。一般来说，被打散的玩家很难再有机会集中起来形成有效反击，这就是为什么笔者为什么在上文中推荐环形阵的原因了。具体来说，环形阵主要是指近身铁甲职业、远程DPS和治疗职业由外至内分梯队排列的一种战术。采用环形阵型，不仅能够有效遏制对方近身职业的冲击，对后方脆弱的布甲职业形成有效保护，远程DPS和治疗职业也将获得相对充足的技能输出时间，就算遇到被打散的糟糕情况，也很容易与身边的战友形成联动，形成一定的战斗力。

战术原则3——明确职业定位，各司其责

无论是战术的运用，还是阵型的编排，归根到底都由玩家所控制的角色素质所决定。在笔者看来，一个合格的帮派联盟，除了帮派成员服从指挥外，最重要的便是要明确自己的职业定位，在不同的战争情况下知道该做什么，不该干什么，各司其责。具体来说，近身职业除了担任肉盾，保卫其他职业的重任，自身强力的攻击技能也是对冲上来的敌人的第一重打击。广寒、三清这样爆发力强的远程DPS，则应该在统一指挥下集火于敌方单个目标，在瞬间达到输出的最大化，而盘丝的“天罗地网”和龙宫的“冰霜陷阱”这样的控制技能，则可以大大迟滞对方突击兵力推进的速度，为己方远程DPS赢取更多的时间。由地府组成的敌后武工队则可以充分利用隐身等职业特性对敌方的后勤补给（治疗小队）进行袭扰，总之就是想尽一切办法充分利用职业特性，达到相生相克、事半功倍的战略目的。

当然了，对于喜欢PK、追求个人英雄主义的玩家来说，联盟混战，九大门派精英尽出，激烈残酷的战斗更是证明自己、扬名立万的绝佳时机！满屏击杀的PK快感，让百人斩、千人斩不再只是传说。额外奖励的个人积分和专属“人斩”称号更将为你的勇猛赋予新的荣耀。一将功成万骨枯，新的战神即将诞生！


Q版童趣

战略升华——合纵连横

正所谓“知己知彼百战不殆”，打败敌人最好的办法就是从内部彻底瓦解。除了战场上的短兵相接，联盟帮战的最大魅力便在于战场之外的外交风云。如果想要在群雄逐鹿的古王都争夺战中大获全胜，必须要依靠强力帮派的通力合作才能实现。如果联盟公会之间有着恩怨纠葛，或者说临敌时的战术不统一，就算看似强大，在战场上的表现也只能是东一群西一伙的局面，终究只是一盘散沙，难成气候。

有玩家说，比起单纯的PK制胜，《西游天下》联盟帮战玩的更是心机和谋略。这里有着卧底与潜伏的无间道、有着反间与离间的宫心计、更有着合纵连横的春秋策略。帮派内部如何韬光养晦、发展实力，帮派之间如何合纵连横、扩充势力，夺取古王都后如何保有人心、稳固统治，可谓招招精彩，计计相扣，谁能笑到最后成为当之无愧的女儿国之王，就看玩家如何派兵遣将，决胜千里了。


风景如画的黄风山

宝宝大战也要拼智慧

点评《梦想世界》最流行的召唤兽

随着游戏不断更新，《梦想世界》召唤兽种类日趋增多，在技能千化万变的今天，战斗变得越来越持久，但召唤兽却一直只能使用5只。这样的情况下，如何选择适合自己的召唤兽，并充分利用它们来获得战斗胜利呢？今天，让我们了解下当下哪些召唤兽最流行吧！

流行一：不死型（鬼魂技能）

必备指数：★★★★★

群战指数：★★★★★

单挑指数：★★★★★



鬼魂召唤兽经常让对手很无奈

此类召唤兽适合在战斗最后一刻出现，当你的召唤兽在战斗中消耗殆尽时，最后拉出一只鬼魂性质的召唤兽，很有可能反败为胜！

每位玩家在一场战斗中只能召唤5只召唤兽，即使拥有小精灵，也只能多召唤一只召唤兽。因此，无论是群战还是单挑，鬼魂召唤兽都能充分发挥“耗”这个特点。有些人可能会问：对方一旦发现你的召唤兽是鬼魂，就会使用辟鬼技能或驱鬼技能！是的，但对方发现时，说明你的召唤兽已经死过一次，只要复活起来，就等于多使用一只召唤兽，即使被驱鬼打出场地，但至少发挥了作用！另外，建议给鬼魂召唤兽打一个“终极驱鬼”技能，防止对方也使用鬼魂召唤兽，这样能让对方走投无路！有条件的玩家，还可以学习心法操魂者，使自己的鬼魂系召唤兽在复活时能恢复全部气血。

流行二：恐怖型（恐怖技能）

必备指数：★★★★★

群战指数：★★★★★

单挑指数：★★★



恐怖召唤兽已经是现在的流行

此类召唤兽，个人认为比较适合群战时使用，配合群攻或群法以及终极冲击、终极偷袭时效果更佳。此类召唤兽也可充当首发召唤兽，战斗一打响，直接给对方使用群法，给对方召唤兽来个恐怖或眩晕，这回合无法出手。有些玩家也将此类召唤兽打成血速型召唤兽，速度保持780左右，其余点数全部加给体制，为的是让对方的召唤兽撞晕或恐怖，并不在乎给其造成多大的伤害。目前，恐怖型召唤兽已成为天选之战的主打召唤兽，一队5位玩家同时放出恐怖群攻的召唤兽，其效果相当恐怖，基本每回合都可以让对方1-3只召唤兽恐怖或者眩晕。

流行三：吸血型（吸血技能）

必备指数：★★★★★

群战指数：★★★★

单挑指数：★★★★★

此类召唤兽通过攻击敌人并吸取对方的血而生存，打得越多则吸得越多！所以，吸血型召唤兽攻击都要比较高，吸血，不断吸血，不掉血吸什么血呢！所以，不要太重视此类召唤兽的速度了，慢速也很好，既可守尸，也可吸血补充自己。

流行四：笑里藏刀型（媚笑技能）

必备指数：★★★★★

群战指数：★★★★★

单挑指数：★★★★★



媚笑召唤兽一般都要人手一只

此类召唤兽杀人于无形，拥有这样一只召唤兽，无疑是在战场中多了一位阴阳战友，单挑时尤为适合战士和法师。此类召唤兽需要极高的魅力属性，魅力高了，防御自然不会低。所以，紧急时刻充当盾牌，为主人挡下物理攻击也是可以的。不过，唯一缺点是封系技能消耗魔法很多，如果玩家本身没有恢复魔法的技能，那么还是给召唤兽来个智慧技能吧，让它每回合为自己恢复魔法，毕竟自己动手丰衣足食嘛。另外，还需要提醒的是，这类召唤兽对速度的要求也很高，咱既然要封住人家，就一定要在人家出手前先出手哦！

流行四：血牛型（全体力）

必备指数：★★★★

群战指数：★★★★★

单挑指数：★★★

拥有一只全体力的召唤兽，有时候还能逆转一场战斗！这句话绝对不夸张，举个最简单的例子：如果对方实力过强，一只全体力的召唤兽，就能发挥拉人作用。群战时，对方开始清除召唤兽，一只全体、神迹、破魔、刺甲、幸运的召唤兽，可以拖住对方火力几回合呢！偶尔的刺甲反击，让对面的战士自取灭亡；偶尔的破魔或者幸运，让对面的法师无可奈何；单挑时，偶尔的神迹，被封中的宝宝自动解封，让术士们欲哭无泪！有条件或者有针对性的玩家，也可打入牺牲这个技能，当对方攻击你的全体力召唤兽之后，发现它并无攻击力准备放弃，使用牺牲，可以给对方来个出其不意的伤害，有意想不到的结果哟！P

缉拿盗贼头子风无极
——戏说《古域》趣味单人副本


凤鸣山杀贼

我一个人在黄龙国凤鸣山游荡着，已经是第三天了。

我来自于未来高科技社会，本该像一个传统的上班族那样，挤公交地铁，为生计而奔波。一次偶然的机会，我被上古之神伏羲、女娲选中，穿越到这个混沌的世界，与众多穿越者走到一起，对抗巫咸的魔族军团。

接受任务，缉拿风无极

在磨练中，我遇到了黄龙国凤鸣山镇守将军常先，他正为风盗作乱而伤透脑筋。风盗是一个庞大的罪恶组织，他们藏匿于凤鸣山中，屡屡对过往行人下手，抢劫财物、毁尸灭迹。据说，风盗首领风无极乃是五龙叛军的校尉，叛军头领将其派遣到凤鸣山作恶，是为了从内部侵扰黄龙国。


常先的烦恼

我毫不犹豫地接受了缉拿风无极的任务，立即动身赶往凤鸣山。这三天来，身为术士的我凭借强大的攻击法术，击杀了无数风盗喽啰；同时，我也时常施展治疗法术，给自己疗伤，保证战斗力。

追踪风无极，杀入山寨

搜查三天，都未能找到风无极，我有些疲惫了。正当我打算下山休整时，却发现了风无极。他正站在不远处的悬崖边上，利用信鸽给叛军传递信息。

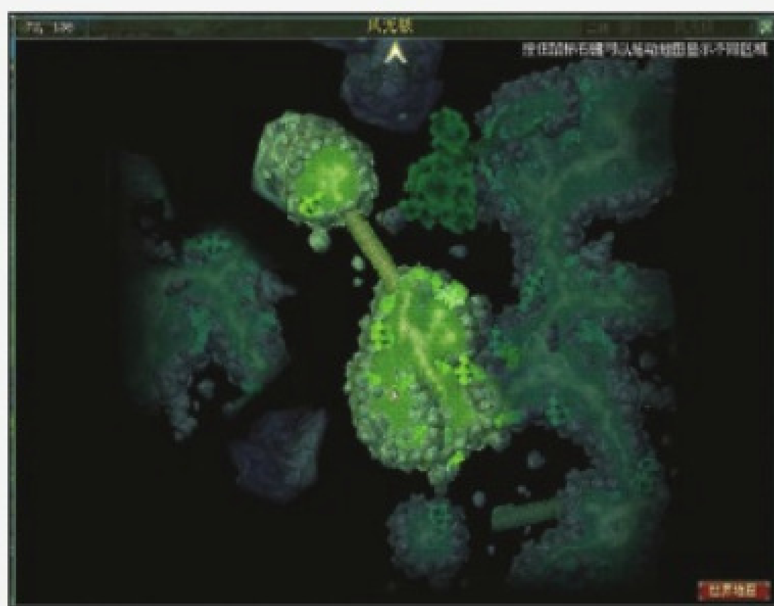
"风无极，哪里跑！"我纵身跃起，不一会儿就来到了风无极身边。

风无极并不慌张，只见他抓住悬崖边的蔓藤，飞身跳下悬崖。"哈哈哈！这下边就是我风盗军团的营地，黄毛丫头，你可敢来？"风无极肆无忌惮地大笑。

"呸，无耻魍魉！有何不敢？你姑奶奶来也！"我依样画葫芦，抓着蔓藤跳了下去。

过关斩将，势如破竹

进入风盗军团营地，却不见风无极踪迹。我迅速打地图观测仪，查看了营地的地形。此营地由一大一小两个寨子构成，中间有一座木桥横跨天堑，将寨子连在一起。我所处的位置是在大寨门口。"看来风无极就躲在小寨子内。即使前面有再多凶险，我也得抓住风无极。"我告诉自己。


风贼老巢地形

在大寨门口守卫的，是四名风盗杀手。三天来，我不知击杀了多少这样的喽啰。所以，他们丝毫不能阻挡我的脚步。我拨动琴弦，让琴声变幻为数颗火焰弹，轻松收拾了风盗杀手。


木桥上的大战

一路拼杀，我很快便来到了木桥边。干掉两名风盗暴徒后，我踏上了木桥，走向对面的小寨。行至木桥中间，我身边突然出现了四名敌兵，两名风盗暴徒、两名风盗女兵。他们一前一后，将我包围在中间，同时对我发动攻击。

"呵呵，不错的陷阱啊！可是这又能奈我何？"我冷笑一声，施展出群攻绝技。一瞬间，四名敌兵同时倒地。"哼，雕虫小技！"我冷哼一声，继续前行。

风无极伏法，获得神兵

不出所料，风无极就藏匿于小寨内。见我居然能够闯到小寨来，风无极终于有些心慌了。"突骑、女兵，给我上！杀死这个小妮子！"风无极大喊。


风无极倒地

"小喽啰滚一边去！"我大喝一声，拨动琴弦，将来犯之地一一击毙。随后，我收敛心神，将琴声凝聚成一股锋利的大箭，呼啸着射向风无极。心慌意乱的风无极似乎根本没有想到躲避，绝望地挨了这一箭，不甘地倒下了。

"还好你贪生怕死，没有与下属一同夹击我；否则可真不好对付。"我轻蔑地对风无极说道。听闻此话，风无极的脸猛地一抽，闭口不言。

"咦？妖琴！想不到你身上还有这等好武器。"我从打开风无极的行军行囊，发现了上好的武器，还有其他一些珍贵药物。

"走吧！随我一同去见常先将军！"我牵着被捆绑的风无极，找常先复命去了。P

超越《永恒之塔》的《永恒之塔2.0》

数千年前，万能的永恒之塔创造了亚特雷亚世界，人类、亚人种与龙族曾在亚特雷亚共同生活，直到残忍、贪婪的龙族出于对力量和权力的渴望，妄图染指永恒之塔，信仰永恒之塔的人类在十二主神指引下奋起抗争，千年战争因此爆发。

漫长的征战与僵持的战局让十二主神的意见产生了分歧，主神与龙帝的和谈成为了千年战争的终点，但和谈仪式上发生的变故让战争的双方都成为了失败者——龙族的首领让永恒之塔断裂成两段，世界因此而发生分裂。龙族最终也没有获得整个世界的统治权，撤回了自己的领域——龙界之中，被留在永恒之塔两端的居民则分化为天族和魔族，在失去永恒之塔庇护的世界中艰难求生，还要为了争取自己族人的生存而彼此征战。

而现在，龙界的大门终于开启，饱经战斗磨练，实力日益强大的守护者们将有机会深入龙族的领地，为在战争中逝去的两位主神和无数族人复仇。让傲慢、嗜血的龙族为的它们罪行付出代价的时刻到了！

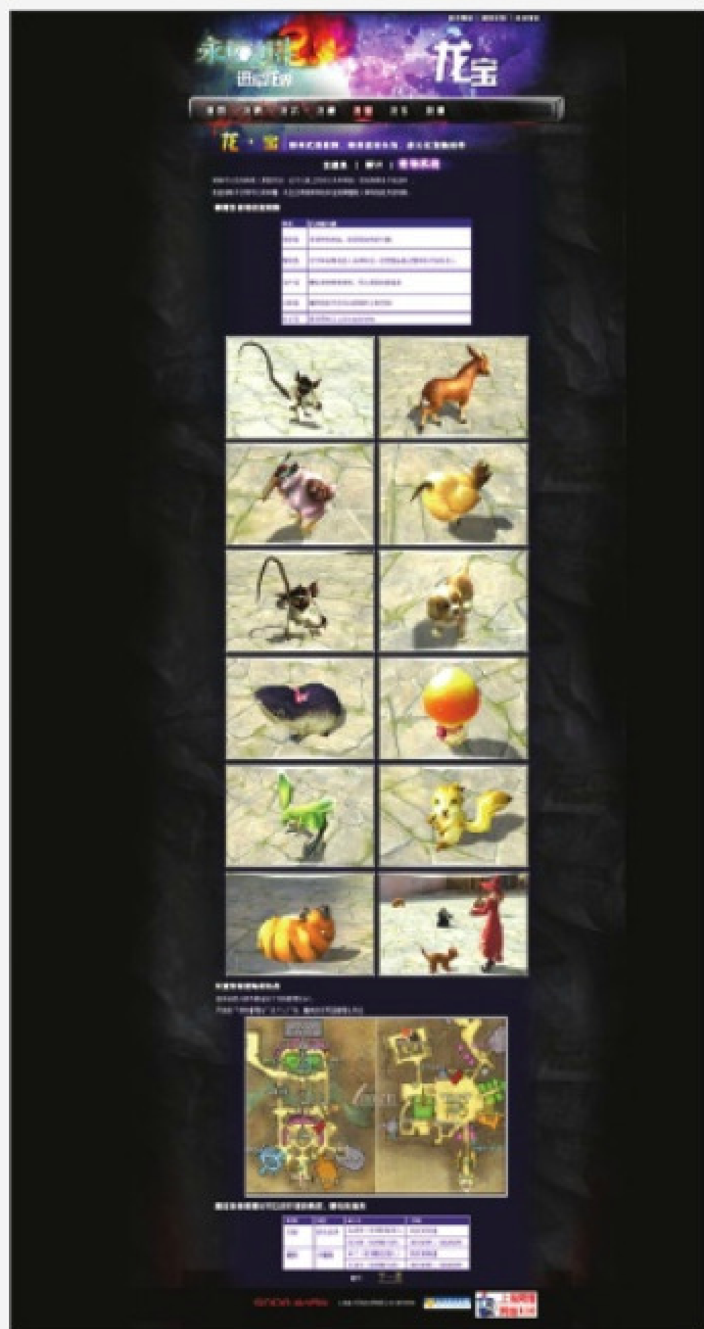
《永恒之塔2.0——进军龙界》将为玩家开辟通往龙族领地的征途，在对抗比之前敌人更为凶暴的龙族的同时，玩家所扮演的守护者的实力将获得进一步提升，等级上限被提升至55级，在全新的成长过程中还可以获得大量的强力技能。实力空前强大的龙族介入到了天族与魔族的对抗之中，三方势力的角逐让玩家与玩家之间的对抗获得了全新的升华。玩家的团队会变得更加热闹，与此同时，崇尚独行的玩家的旅途也将不再孤独——全新的宠物系统能够在为玩家带来更多乐趣的同时提供各种便利。还有更广阔的世界、更丰富的副本和更华丽的装备将为玩家带来更精彩的游戏体验——进军龙界将彻底改变《永恒之塔》的世界，为玩家带来完全超越《永恒之塔》的《永恒之塔2.0》。


2.0新增了多种发型，现在女性发型数量高达57种


全新的登录界面，封测服务器永远在排着长队……

翱翔在龙界的天空

英吉斯温和格尔克马洛斯是龙界开放的两片新区域，英吉斯温坐落着天族的要塞，而格尔克马洛斯则是魔族的据点，在天族与魔族占领的区域之外，地图上四处分布着级别在51~55之间的各种强力敌人，敌人除了



（截出中间的12张图区域）2.0新增的多种宠物，这还只是冰山的一角

龙族之外，还包括各种以玩家熟悉或陌生的形象出现的怪物。这片空前残酷的土地意味着更刺激的冒险和更丰富的收益。龙界特有的自然景观除了观赏之外，还有些可以为玩家提供各种便利——比如全新的“风路”，这是由高速气流构成的管道，玩家只要在其中展开双翼即可顺着风路的轨道高速飞行，期间飞行时间不会减少，这些长短不一的飞行轨道遍布龙界，展翅穿梭于其中的感觉可谓无比畅快，这些风路的存在绝不仅仅是好看的摆设，一旦进入龙界，玩家很快就会意识到这些存在的重要性，作为重要的辅助移动手段，玩家会频频在风路与风路之间穿梭，以更快的速度和更爽快的操作体验翱翔在龙界的天空。

踏上新的冒险之旅

进军龙界为《永恒之塔》掀开了全新的篇章，新增了8个全新的副本，除了全新的装备掉落和更为扣人心弦的相关剧情之外，这8个副本各有特色，绝对会让玩家流连忘返，就算不是为了装备和经验奖励，也情愿多次回顾——除了传统组队攻关模式的“荒废的乌达斯神殿”“乌达斯神殿地下”“帕休曼迪尔寺院”“深渊残骸”之外，《永恒之塔2.0》还极有魄力地一口气推出了3个单人副本——“卡斯帕内部”“噩梦”和“哈拉梅尔”，所谓单人副本，顾名思义，玩家只有在非组队状态下才能进入，玩家只能依靠自己的战斗能力通关整个副本，副本设计师体贴地为玩家量身订制了很多只能在副本中使用的道具和技能，无论玩家是什么职业，只要充分利用这些特殊能力，都能够完成副本中的种种挑战。在诸多新副本中，龙族补给舰苍特拉德雷得奇安可以算是最为特殊的一个——这一副本不再是网络游戏中传统的PvE成分，天族和魔族玩家的队伍可以同时进入这一副本，在对抗各自眼前敌人的同时还要为了争夺装备掉落和击杀Boss的机会而在副本中大打出手——这一PvPvE模式的独特吸引力一定能让玩家得到全新的副本体验。

除了八大全新副本以外，《永恒之塔2.0》中对原有副本也做出了强化，阿祖图兰要塞、英德拉图要塞、克拉尔图玛格纳洞穴、火之神殿……众多带着玩家熟悉的老名字的副本大多被提高了物品掉率、提升了装备属性奖励，有些还降低了怪物的数量或属性。方便低等级玩家更方便获取传奇装备。

最忠实的伙伴

“宠物系统”——光是这四个字就足以让《永恒之塔》的老玩家欢呼雀跃了，是的，《永恒之塔2.0》终于加入了广大玩家喜闻乐见的宠物系统，这些活蹦乱跳地陪伴主人到天涯海角的宠物为玩家彰显个性、赠送MM礼物带来了新的选择。除了在宠物商人处购买之外，玩家还可以通过任务、副本等方式获取。这些宠物也不仅仅是随身的摆设，除了不同的造型之外，它们还有不同的功能——宠物分为观赏型、警报型、生产型、仓库型、复合型五种，其中警报型宠物可以在敌对种族角色靠近玩家角色一定距离时通过特定的警报动作通知玩家，生产型宠物可以在被喂食特殊饲料时给玩家带来特殊的道具奖励，仓库型宠物可以为玩家提供随身的额外物品存储空间，而复合型则是同事具有多种功能的稀有宠物。

《永恒之塔》对于细节的重视在这方面得到了充分的体现，即使是同样的宠物，玩家在领养时也可以自定义一些装饰细节，比如围巾和蝴蝶结的花色等，令人惊喜的是，这些宠物不但能够在地面上跟随玩家的足迹，当玩家展翅飞上天空的时候，宠物也能够张开小翅膀跟随主人一起飞翔。

收集新的宝藏

《永恒之塔》中的每件装备都有着独特且精致的造型，即使是一件属性不起眼的普通装备，也可能会有令人爱不释手的外表，很多玩家即使换上了属性更强力的新装备，也不舍得卖掉旧装备——而收集那些造型稀有的特殊装备也成为了冒险的动力之一。《永恒之塔2.0》的更新为有收集爱好的玩家带来了更多乐趣——无论是新副本掉落的装备还是玩家依据图纸亲手打造的装备，都会以更加引人注目的形象出现在游戏之中，除了那些从霸气的外表就能看出不俗属性的强力装备之外，还有观赏价值极高的“蓝色玫瑰”等系列装备，而富有情调的恶搞造型装备当然也不能少，诸多全新装备的加入可以充分满足玩家表现自我的欲望。

特别值得一提的是，《永恒之塔2.0》对装备获取的方式也做出了革命性的改变，除了传统的杀怪、副本掉落等获取方式之外，玩家可以通过完成任务获得“铸币”，并在NPC处通过铸币直接购买装备——玩家即使“人品”不佳，迟迟打不出适合自己职业的装备，也可以通过铸币购买系统便利地获得属性最适合自己的装备。而在龙界冒险的玩家更是可以通过采集和风路系统的指引获得一些造型独特的全新武器……

《永恒之塔2.0》对全新世界的构建和对过去世界的改造让《永恒之塔》游戏的内容更为充实、结构更为成熟，一系列全新的改变不仅让游戏对老玩家产生了更强大的吸引力，对新玩家也展现出了更为友好与温和的一面，如果你早已在《永恒之塔》的世界中定居，一定和我一样为龙界大门的开启而感到欣喜若狂，如果你还在《永恒之塔》的世界之外观望，不妨以此为契机，加入到这个变得愈加精彩的世界之中，用自己的光芒让游戏的世界变得更加闪亮。P



不同分支的迥异走向
《神魔大陆》吟游诗人三系天赋解析

前言

吟游诗人是《神魔大陆》中一个相当具有特色的职业。他们手持竖琴，通过弹奏音符构成乐谱来打击敌人、增益队友。相较于其他职业来说，诗人们的攻击节奏可能稍慢。但是他们强力的团队Buff不容轻视。那么，今天笔者就和大家谈一下吟游诗人的三系天赋，以及各系天赋在团队Buff方面的影响。



吟游诗人有三系天赋：风吟、流音、光鸣。最简单的区分方式是，如果你在副本中发现诗人一弹琴你就变成“超人”，那么这个诗人一定是风吟系；如果你在单对单的战斗中发现这个诗人很难缠，那么他/她一定是流音系，而若你发现诗人在团体恢复方面很给力，甚至可以救活队友，那么他/她一定是光鸣系了。

风吟系诗人

风吟主要体现在对战斗Buff的加成效果上，以风吟为主的诗人，将会在战斗中发挥出强悍的攻击Buff效果，让整个团队的战斗实力大幅度提升。以风之独奏来说，同时获得两个C和弦，作用于激昂Buff下的5层叠加



效果，可以让风吟诗人将队友的攻击保证加成到500以上。单单就这一个技能，就足以让所有队友兴奋不已。风吟诗人另一个强悍之处就是驱散各种DeBuff效果，当诗人被沉默、眩晕时，依然可以发动这个技能！另外，风吟诗人强悍的群体加速能力，可以让队伍在副本或者团队PK时速度上保持很大优势，以极大的灵活性应变无处不在的危险！

流音系诗人

流音诗人有着十分突出的单体作战的能力，在DPS和控场方面，有着很强的实力，在某种程度上来说，



不亚于法师的DPS。冰封，是流音诗人自动触发的一个控场技能，该技能可以将目标冰冻1秒的时间，并且保持8次攻击效果。这是一个什么概念？这就是说在8次攻击中，目标将一直保持冰冻状态，这绝对是PK中对近战的神技！此外，水之独奏曲也是



流音诗人的另一项神技，首先回蓝效果不容置疑，此外减少40%的伤害，也成为客观性的给流音诗人增加了防御。虽然流音系诗人单对单比较强悍，但是对于诗人面对群体的定位来说，显得有些鸡肋，故而在实际的游戏当中，极少有选择本系天赋的吟游诗人。如果你有兴趣，不妨深入研究一下，并且总结出一套自己的流音系加点方式，供大家参考。

光鸣系诗人

光鸣诗人的强悍之处，就在于这个天赋对加血有非常完美的诠释。与牧师的加血不同，光鸣诗人的加血以群体为主，并且十分注重加血的直接效果。救赎就是光鸣诗人的加血神技，以瞬间加30%的血量为例，在队员等级都达到70级之后，等于瞬间加血在1万以上，甚至于更多，





此外该技能还能消除队员身上的一切DeBuff！如此高的加血量，无疑将会大大减轻牧师的治疗负担，而消除DeBuff的效果，更是进一步增强了队员的安全系数。此外，圣光笼罩这个技能，还能提升团队队员的被治疗效果上限，如果与牧师的治疗上限叠加使用，那么所被治疗的队员，将得到更为实惠的治疗效果。此外，光鸣诗人最蛮横的技能就是终极技能复苏吟唱曲，这个复活技能的出现，将进一步加强全队人员的安全系数，毕竟在此之前只有牧师可以复活，而当团队中出现了光鸣诗人之后，又多了一份“复活”的强大力量。

通过以上三系诗人的各自特点解析，相信大家已经对吟游诗人的天赋有了大致了解。想要练吟游诗人的朋友，可以参考笔者的描述，选择自己的天赋道路！希望大家可以在《神魔大陆》中，做一个实力强大，又轻松惬意的吟游诗人！

腾讯到底在做什么游戏?

一年一度的腾讯游戏嘉年华即将于12月4日举行，其中第一个环节就是“重磅产品发布”，这个重磅产品到底是什么？腾讯游戏之前完全没有透露出任何的消息。不过，再神秘的产品也会留下蛛丝马迹……

一篇藏在角落的小道消息

最开始是小编在一个论坛上看到这样一个消息，询问今何在是否在和腾讯游戏合作，说是在最新的一期九州幻想上看到了这样的消息，后面有知情人士出来确认了这个消息。

如果有读者不认识今何在，小编可以给大家先扫扫盲，今何在是网络文学的扛旗人物，这几年潜心创作，相当的低调，但是当年他的作品《悟空传》可是风靡一时，小编这个年龄层次的青年，没看过或者没听说过悟空传的，可真是少之又少。

小编认为，今何在虽然成名于《悟空传》，但是花了最多精力的，就是现在大陆的奇幻圈里最成功的世界观《九州》，从这个世界观里可以看出，小编觉得今何在是有做游戏的理想和愿望的。

另外有一件相当奇怪的事情，凭腾讯游戏的实力。今何在与其合作这样一件事情，竟然没有在其平台上做任何的消息发布。这也未免太低调了吧?

有意思的事情更在后面，小编去腾讯文学频道搜索了一下，这里没有任何今何在的新作，而今何在一直在写的《十亿光年》和九幻上的作品更新，也在明显的放缓，那么，今何在与腾讯游戏，究竟是在干什么呢？他总不会是改行搞农场去了吧?

低调的加盟，神秘的创作。众所周知，游戏界的行规，新游戏在发布之前，必定是秘密开发，一点信息都不能走漏，游戏在自身宣传平台如此强大的环境下，放弃话题炒作，如此低调，不是他想低调，而是不得不低调。

因此，小编确信，今何在一定在做腾讯游戏一款神秘新产品的剧情或是世界观。而能请到如此大神，腾讯游戏一定是下了血本，要把这款产品打造成大作了。

那么，这是一款什么大作呢?

一段神秘的泄漏视频

小编最先想到的，就是九州，九州世界观完整，架构清晰，种族定位明确，简直就是天生为游戏而做的。对于小编这样的奇幻迷来讲，简直就是天大的喜讯。

但是等小编冷静下来之后，仔细一回想。觉得这几乎是不可能的。国内的奇幻圈内对今何在和江南的九州之争都记忆犹新，这九州的版权问题至今都没解决，相信腾讯游戏也不会碰这块“烫手的山芋”。

这里小编不得不佩服一下自己的记忆力，今年二月，某游戏网站放出了一个头条，据说是腾讯游戏内部晚会的一个恶搞视频，恰巧中间他们剪进去了一款正在研发中的新产品的一些镜头，场面极其震撼。而更令人惊奇的是，这段视频在放出来3个小时之后便神秘消失，再也找不着了……

小编的人品在这里爆发了，小编向来有通过各种方法保存视频的习惯，在了解到今何在加盟腾讯的消息之后，小编终于从硬盘里成千上万个视频中找到了那一个视频！结果一帧一帧的寻找真相。功夫不负有心人，经过几个小时的幸苦工作，还真让我抓到了一点蛛丝马迹！

请看右边截图！

看见那几个大字没?

没错！南天门！南天门！

今何在写过《悟空传》，内部视频里出现了南天门。好了，小编我什么都没说啊！一切等今年的腾讯游戏嘉年华上见真章吧！



我是传奇——《极速轮滑》还藏着多少秘密？

作为中华网游戏集团（CDC Games）旗下首款极限运动竞速网游，《极速轮滑》以时尚炫酷的轮滑运动为主题，结合时下多种流行游戏元素，完美将竞速竞技两大特征融为一体。作为市面上首款以轮滑为题材的极限运动竞速网游，《极速轮滑》以其精致生动的人物造型，教科书式的标准轮滑动作，天马行空般炫酷的特技，功能强大的道具装备，以及紧张刺激的比赛模式，让玩家感受不同于赛车游戏的非一般的极速体验。



《极速轮滑》的游戏大厅以城市街头为主要背景，这里拥有轮滑公园，极限运动场，智力问答广场，飞翔之星等众多场所、设施供玩家休闲娱乐。在这一片广阔轮滑天地中，誓作刷街达人，书写轮滑传奇是每一位玩家孜孜不倦为之奋斗的目标。随着终极封测的圆满落幕，这片神秘的轮滑世界也只是刚刚揭开了面纱的一角。

神秘新人物候场

纷繁的轮滑世界，初来乍到，选取一个自己喜欢且合适自己的角色，是十分重要的一步。在《极速轮滑》的终极封测中，已经有四位个性十足、风格迥异的高手登台亮相。从新手登录游戏可以免费选择的小正太路齐和模特辣妹露娜，再到可以通过游戏商城得到的小萝莉琪琪和硬汉大兵，各个都是身手敏捷的轮滑高手。这四位主角拥有不同的背景，有过不同的经历，他们在生活中是志趣相投的好友，在赛场上又是实力相当的对手。他们各有各的拿手绝活，玩家选定人物之后，将同他或她在未来的岁月中携手共闯轮滑世界。对于喜爱收集不同人物角色的玩家来说，拥有四位主角后仍不过瘾，不用着急，神秘的新人物已经在侯场了，很快便会加入轮滑大家庭中来。



炫酷新装备探究

欲毕其功，先利其器。想在轮滑世界中玩得转，吃得开，可不是光凭埋头苦干就能达成的。游戏商城中琳琅满目的服饰装备，就是玩家们成功的助推器。《极速轮滑》中有两座商城，一座是出售各种商品装备的装备商店，分为服装、人物、道具、模式、Package五大类。在服装中，又细分为人气推荐、专用服装、头盔、上装、手套、下装、溜冰鞋、饰品，零零总总八小类。每位不同角色，又拥有各自专属的服饰、头盔、轮滑鞋等装备。另外一座商城是专为资深玩家准备的轮滑改装商店，里面各种用于提升轮滑鞋性能的零部件一应俱全，供玩家DIY真正属于自己的极速利器。封测阶段，轮滑改装商店尚未开放，但已经引起了众多玩家浓厚的兴趣。而装备商店中也仅仅提供了小部分服饰装备供玩家体验。在强大的研发能力的保障下，紧随潮流的服饰装备将源源不断摆上货柜，届时，小心挑花眼哦。



劲爆新技能展望

前空翻、后空翻、着地空翻…… 这一个个犹如体操专业术语的各种翻腾特技是刷街达人们征服轮滑世界的秘笈。想从刚踏上轮滑鞋，转弯都费力的轮滑菜鸟一步步晋升为上天下地无所不能的轮滑达人，是要怀着永不放弃的决心，经历无数次跌倒后再坚强站起身的过程。玩家们从学习磨滑、撞击、侧位漂移等简单的特技开始，逐渐加大练习的强度与技术的难度。逐步掌握高空旋转、大跳跃、爬墙等高级技能。所有的特技动作都分为5个等级，随着玩家级别的提升，获得挑战更高等级特技的资格，只有完成了指定的任务，才能在日常比赛与练习中使用此项特技。随着特技等级的提升，玩家在使用特技时的动作会越来越潇洒，特效也越来越炫酷，让运动成为视觉的享受。终极封测的最高等级开放至35级，这对于博大精深的极限轮滑运动来说，只是万里长征的第一步而已。还有哪些更具挑战性的特技，以及那些更具炫酷的特效？让我们拭目以待。

海量新赛道预览

文无第一，武无第一。在《极速轮滑》中，炫目的特技表演就好像人的文采一样，观众都有自己的偏好，高手对决，很难说谁的表演更具观赏性。而速度至上的轮滑比赛则不同了，一切都以用时说话，这也是比赛模式广受欢迎的原因。轮滑世界中除了个性的人物角色、潮流的服饰装备、炫酷的花样特技引人入胜外，风格迥异，极富挑战性的各条赛道也是玩家乐此不疲不断奋进的动力。许多我们熟知的赛道如帕洛卡路线、奇迹路线、高速路线，都会以赛道系列的形象出现，同一条赛道，却变化多端，难度各异，各条分支小路四通八达，玩家想要摸清门道，需要反复练习。除了这些系列赛道，还有众多诸如取材于工厂、城市、大自然的赛道等待玩家去征服。



给你“五星级”的操作体验
QQ电脑管家打造一键式管理

今年5月，当QQ医生摇身变成QQ电脑管家，一个涵盖云查杀木马、系统漏洞修复、实时防护、清理垃圾等多项安全防护及优化功能的安全辅助软件精彩亮相，其中修复、清理系统垃圾、软件搬家、软件管理等电脑管理功能的“一键式智能操作”深受好评。QQ电脑管家首创了文件夹搬移、智能关联未知文件打开程序、全方位覆盖账号安全等新功能，并对电脑体检、实时防护等基础功能进行了细节上的优化和升级。

软件搬家一键搞定

软件也能搬家？QQ电脑管家的一键智能操作，让产品没有操作门槛，并能根据用户的使用习惯，选择适合自己的操作方式。从文件夹搬移、智能关联未知文件打开程序，到账号保护全覆盖，QQ电脑管家的这些创新功能让“在线生活”毫无阻滞。

事实上，不少网友都有这样的烦恼，由于硬盘分区的不合理，系统长时间运行之后，部分磁盘空间紧张，而有些又显得空闲。如果安装了QQ电脑管家，用户只需点击“功能大全”———“软件搬家”里的按钮即可开始文件夹“一键转移”，省去诸多步骤，让磁盘轻松“瘦身”。

不仅如此，QQ电脑管家提供的“账号保护”功能，还特地将重要的程序采用独立的启动方式进行保护和管理，可以最大程度上防止账号密码被盗。该功能不止针对腾讯产品账号，对多款即时通讯软件、网上银行、支付宝等账号的密码都提供了“铜墙铁壁”般的保护。



值得一提的是，QQ电脑管家的“账号保护”功能将自动检测操作系统，可被保护的程序，用户还可以手动添加需要保护的程序与网页，当QQ电脑管家检测到这些测序运行时，便可自动将其纳入账号保护中。

时刻保护系统安全

除此之外，QQ电脑管家最新版本还对用户的电脑体检、漏洞修补、实时防护等系统防护功能都进行了优化和升级。期间，最新版QQ电脑管家在以往的电脑体检基础上，新增多项“体检”项目，共计21项体检项目，包括了系统漏洞、域名劫持、危险启动项、恶意插件、可升级软件、未开启的实时保护功能、有无安装杀毒软件等。

当彻底“体检”完毕后，QQ电脑管家则会给出相应的安全或警告图释，并且以列表形式列出检查中发现的问题。其中，问题报告又分为风险类与提示类，风险类的问题将威胁到用户的计算机系统安全，QQ电脑管家会提示尽快修复，用户也可点击首页上独有的“一键修复”功能，自动修复“风险项”里检查到的项目，如高危漏洞、Guest账户未被禁用等，相当方便。

QQ电脑管家时时刻刻都在对系统进行着监测与保护，只要一发现漏洞便会进行提醒并给出对应的补丁进行修补。同时补丁也在不停的升级更新，能够及时检测到最新发布的漏洞并弹出提示对话框提醒用户进行漏洞的修补操作。

相关链接

什么是QQ电脑管家？

QQ电脑管家由腾讯推出的安全辅助软件QQ医生3.3升级而来，在2010年5月发布了Beta1版本。该版本搭载的软件搬家、文件夹搬移、智能关联未知文件打开程序、自定义程序设置等功能均为业内首创，该版本同时延续了QQ医生体积轻小、功能实用、使用简单等优势，并继续优化和完善修复漏洞、清理垃圾、查杀木马、流量监控等备受用户推崇的功能，旨在为用户提供“安全、软件、系统”的一站式解决方案。目前已经更新到QQ电脑管家4.3版。

QQ电脑管家有哪些功能？

◇安全防护

1.云查杀木马:查杀能力全面升级，云查杀和可疑智能检测技术二合一，强力查杀各类流行木马。

2.修复漏洞:强大智能的漏洞修复工具，全面修复微软系统漏洞和第三方软件漏洞。

3.QQ安全专区:一手掌握QQ账号异常和其它安全风险，针对账号的使用需求全面提升保护级别。

4.实时防护:系统、网页、U盘、漏洞四大防护体系，构建牢固的电脑安全防线。

◇辅助工具

1.清理插件:系统插件一键快速扫描，强力清除恶评插件。

2.清理垃圾:垃圾扫描、清理操作一键完成，释放磁盘空间、提升系统性能。

3.文件粉碎:彻底粉碎无法正常删除的文件或文件夹。

4.管理网络流量:实时动态掌握流量状况，方便监测程序上传下载速度。

◇软件助手

1.装机必备:软件经过人工精挑细选、安全可靠。

2.软件搬家:大文件、大软件随心转移，释放系统磁盘(C盘)空间的好助手。

3.软件卸载:智能分析卸载后残留的文件，卸载软件不留痕。

4.默认程序设置:根据用户的使用习惯，设置打开文件默认使用的程序，防止其它程序篡改。P

从一到七——漫步者M16诞生记



漫步者M系列音箱向来是国内多媒体音箱市场关注的重点，前有久经市场考验的M0、M1、M2，后有名声在外的M360、M500、M3plus等等，今年上半年又有M35、M20两款“重量级”产品加入，同一系列产品可谓款款精品。进入下半年，除了此前已经曝光的M15、M1PLUS之外，M16、M0PLUS、M600也蓄势待发，由于新品中最先亮相的仍为眼镜盒音箱新品，因此全新造型的M16更加值得关注。

为了深入了解M16的诞生过程，我们探访了漫步者研发部门，从大量的样机中看到其定型过程之曲折，真可谓百转千回，既体现了漫步者对于旗下产品的专注与认真，同时也发现，这大概就是漫步者产品能做到款款精品的由来吧。



从M16的最终成品可以看到，虽然仍属于2.0声道，但4个主动喇叭加被动盆的设计具有“4.1”系统的特征。在微箱上采用“4.1”系统可谓独树一帜，独辟蹊径，而且创意十足，正是这一独特的系统克服了微箱的先天不足，为发出好声音打下了良好基础，不过你知道吗？最初的M16可不是这个样子。



如左图所示，这就是最初的M16，虽然外形大致相似，也是小体积的长条铝管，但没有后来成型的4个喇叭，更没有被动盆，只是采用了常规的跑道型喇叭与低音倒相管设计。漫步者的工程师们经过反复测试之后，发现这样的配置出来的声音中规中矩，相较以往产品并没有质的飞跃，而且低音并不明显，这显然不符合漫步者研发M16的初衷，因而“初稿”很快进行了修改。

在第二版中，原有倒相管部位设计了两个倒相孔，这使得低音倒向较为平衡，从而改善了声音品质。众所周知，音箱的核心在于扬声器，为了追求更好的音质，漫步者工程师们也对扬声器单元进行了多次改进，但跑道型扬声器单元虽存在体积上的优势，同时也存在先天的劣势，即“鸭嘴效应”，在狭小的微箱箱体中，发出声音较为发散，声场定位感不强，因此尽管修改多次，但为了追求精益求精的声音，这一版设计仍然被否决。

在第二版M16被否决之后，经过反复试验，漫步者的工程师们决定开发全新的圆形扬声器单元。了解微型音箱的朋友可能知道，要在体积尽量小的情况下开发全频带扬声器是非常困难的事情，费时费力而且要经过反复调校才能发出好声音。但是“偏执”的漫步者研发人员做到了，新的扬声器单元发声效果较之前的跑道型扬声器大有改善，而且体积同样小巧。此外，在原有低音倒相管的部位，设计了全新的跑道型被动盆，占用空间小，而且低音效果较倒相管更加突出。

虽然第三版较第二版无论是扬声器单元还是低频表现均有加强，但在精益求精的漫步者工程师看来，这一进步太小，效果还远远不够，他们希望有更好的声音，因此改进工作仍将继续。

从第四版开始，M16才算真正有了雏形。为了强化扬声器单元的发声效果，也为了充分利用音箱前面板的空间，M16采用了全新的双喇叭设计，同时为了进一步增强低音，对于被动盆的低频表现进行了反复测试，使用特制的配重胶在纸盆上测试震动质量，用不同的分量来测试不同的效果，经过反复调试，漫步者的工程师们终于找到M16发出最强低音的配重。虽然我们今天用来表述只是几句文字表达，但在漫步者研发人员那里，却是一遍一遍增减配重胶的分量，不断测试取得数据，这才有了M16的成功。



在取得合适的配重之后，工程师们根据这一数据，将配重胶换成了外置的铝板，试听后发现低音效果良好，对比一下外形：

第六版的M16样机已经接近最终成品了，配重板依旧贴在被动盆外部，并且涂成黑色，一款造型美观，声音优秀的音箱就此诞生了！是不是这样就能达到上市的水平了呢？且慢，漫步者的工程师经过反复的调试又发现，贴附在被动盆上的铝板对声音存在微小的音染，虽然对声音品质不会造成明显破坏，但本着精益求精的原则，为了让声音更好听，既然发现了问题，新一轮的改进再次展开。

第七版极为最终定型的版本，这一版中将配重板贴在被动盆振膜的后部，消除了音染，而且整体声音品质进行了多次测试后最终定型。至此，“4.1”系统的M16诞生了，它设置单键音量调节，自带数字声卡技术，美观的造型，强大的功能，只需一根USB线，即可实现放音，产品正式上市后必将引来更多关注的目光。



从一到七，每一次改动都需要工程师们付出辛勤的劳动与汗水，在当前浮躁的市场环境下，静下心来，将这么个小玩意儿的每一个细节都打造的尽善尽美，这足以体现漫步者的用心与专注，不愧为国内多媒体音箱市场的领军品牌。实际上，原创才是企业立足之本，以漫步者为例，在自主研发过程中不断提升自己的水平，仅M16就申请了三项专利，这一点值得许多多媒体音箱厂商借鉴。在这里，我们也希望M16早日与消费者见面吧。

大学毕业"回炉"职业培训终成IT白领

当前，就业难的问题正在成为大学应届生的最大困扰。找个工作难，找个好工作更是难上加难。农村出身的李俊伟，大学毕业后，怀着美好的憧憬来到天津。计算机应用专业毕业的他很幸运地找到了工作，但是却在工作中遭遇了理论与实际应用脱节的发展瓶颈。辞职后的他通过参加动漫游戏职业培训，终于重新找回了属于自己的成功之路。

遭遇工作瓶颈

李俊伟是一个朴实的农村孩子。寒窗苦读十二载，李俊伟的高考成绩却没能上本科线，后来他选择一所专科学校报读了计算机应用专业。大学毕业后，李俊伟怀着对未来的美好憧憬来到天津，并很幸运地找到了一份计算机方面的工作。

顺利找到工作，这让李俊伟暗自欣喜。可一工作才发现，自己高兴得太早了。原以为对大学计算机应用专业的毕业生来说，这份工作会很简单轻松。然而真正开始工作以后，李俊伟才发现自己在大学里苦学了三年的知识并不适应当前工作要求，即使是工作中一些最常见的问题也难以解决，工作起来很吃力。好强的李俊伟想通过自学来充实提高自己，但这样学到的知识比较零散，经常遇到无法解决的难题，技术根本无法得到很好的提升。





毅然辞职充电

李俊伟开始犹豫，如果继续留在公司也能勉强应付一阵子，但这种感觉却让他如芒刺在背。为了更好地提升自己，跟上市场需求的步伐，李俊伟开始重新规划自己的职业生涯。从小，李俊伟就对游戏有着一份难以言说的喜爱，对FPS类游戏尤为钟情。他喜欢游戏里边的场景和建筑，觉得那才是艺术。经过慎重考虑，他决定重新走进校园，投身游戏制作大潮。这不仅意味着要放弃好不容易找到的工作，更会失去稳定的经济来源，但李俊伟相信没有改变就没有蜕变，变则通，通则久远。他决定破釜沉舟，辞去工作背水一战。







人们常说教育是一种巨额投资，但选择一所信誉度好的培训学校无异于将这种投资风险降到了最低。为了找到一所能适合自己的学校，李俊伟经过多方了解，最终选择了汇众教育天津动漫游戏培训中心（http://tj.gamfe.com/），报名参加游戏美术设计师培训脱产班学习。这所学校办学历史悠久，就业率高，口碑很好，这对于李俊伟来说无异于在绝望的沙漠中觅到了一片绿洲！

在汇众教育天津（动漫游戏）校区学习的这段时间里，李俊伟白天上课晚上在餐厅做兼职，风雨无阻；别人出去玩的时候他却埋头在机房建模贴图、钻研难题，甚至在假期都能在学校看到他匆忙的身影。学习期间，李俊伟通过参加学校的各种案例项目，积累了丰富的实践经验，并具备了很强的实战能力。汇众教育先进实用的教材，注重实际工作能力锻炼的多模式教学方法，使李俊伟的技术水平突飞猛进。

宝剑锋从磨砺出

从天津（动漫游戏）校区毕业后，李俊伟被天津一家大型游戏公司录用。李俊伟入职该公司后，试用期的工资就远超从前。由于掌握了过硬的游戏研发技能，工作中李俊伟也得心应手。

回想起曾经经历的种种，李俊伟满怀感慨："世界处处都有竞争，人生时时都存在挑战。敢于挑战是攀登智慧高峰的手杖，挫折是人生路上必不可少的一道关卡，能否通过就在于你是否有敢于挑战的勇气。"勇于挑战勇攀高峰，突破自我追求卓越。李俊伟通过自己的努力实现了个人职业生涯的成功跨越，用自己的实际行动挑战自我，不断充实自我，他期待在未来逐步走向事业的高峰。

汇众教育天津（动漫.游戏）校区
网址：http://tj.gamfe.com



头牌新闻

完美时空《降龙之剑》公测发布会在京召开

■本刊记者 罗宾

2010年10月26日，北京完美时空网络技术有限公司在北京华膳园举行了旗下首款2D传奇网游《降龙之剑》公测发布会。完美时空互动娱乐有限公司总裁竺琦、华语摇滚明星信在内的诸位嘉宾与现场200多家国内知名媒体、100多位明星Fans及玩家参与，将共同见证了发布会的现场盛况。

发布会现场以铁马金戈古战场作为设计，将箭塔、战鼓、战旗分布至舞台两侧，营造出出大将出征点兵时宏伟壮观的氛围。在雷鸣般的战鼓及彩色霓虹灯的衬托下，一条象征《降龙之剑》腾飞的巨龙，将会起伏奔腾，飞舞盘旋，拉开发布会的序幕。

作为完美时空旗下首款次世代2D传奇网游，《降龙之剑》使用全新次世代引擎打造，实现3D缩放提升4倍画质、2000人同屏流畅PK、23种PK玩法、16种天气变化仿真系统、658种神兽养成等次世代技术标注及革命性玩法。在发布会上，完美时空互动娱乐总裁竺琦也将登台致辞，介绍《降龙之剑》在完美时空和整个游戏业的定位。



“降龙战神”信与完美时空互动娱乐有限公司总裁竺琦先生共同启动鸣炮仪式

发布会共分为“序幕”“战神点兵”“三界悬赏”和“大军出征”4个环节。最后，在擂鼓滔天，士气高昂的“大军出征”环节中，信与完美时空互动娱乐有限公司总裁竺琦先生共同启动仪式宣布《降龙之剑》10月28日开始公测。



晶合热点

《三国争霸》总决赛落下帷幕

10月24日，“英伟达杯”起凡《三国争霸》2010夏季公开赛总决赛在上海戏剧学院圆满举办。来自西蜀赛区的战队“主宰三国”与来自东吴赛区的战队“Pub社团”在进行1个多小时的鏖战后，最终“主宰三国”获得了胜利，捧走了2010夏季公开赛的冠军奖杯，并独享了25万元高额赛事奖励。本届公开赛无论是在规模上还是在影响力上都有所进步，可以说此次公开赛不亚于国内其它电子



竞技项目。在赛前的媒体见面会上，起凡游戏高层宣布将在今年年底推出两款全新力作《夺塔奇兵》与《三国斩将》，相信全新玩法的新产品会让热爱起凡游戏的广大玩家眼前为之一亮。

金翎奖在京举办

2010年11月3日下午，年度中国优秀游戏评选大赛“金翎奖”颁奖典礼在解放军歌剧院举行，来自政府部委、40余家游戏企业、百余家游戏、IT、大众媒体的专业人士参与了此次颁奖典礼，共同见证了本年度最受玩家欢迎和期待的网络游戏、网页游戏、手机游戏的辉煌成绩。2010金翎奖共计有100款网络游戏，49款网页游戏，95款手机游戏，41家媒体角逐共计包括网络游戏、网页游戏、手机游戏、媒体在内的共计12个大奖类别。参评作品包括本土原创和海外引进的游戏。



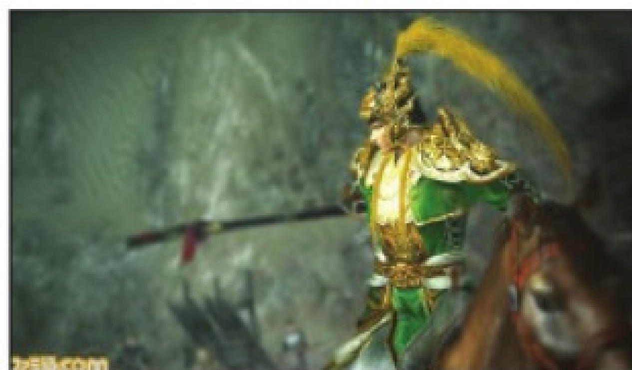
2010金翎奖评选结果揭晓，本土原创游戏获奖数量远远高于海外引进产品，同时获得2个以上奖项产品的数量低于往年，反映出中国网游厂商自主研发的能力逐渐增强，同时也反映了玩家对于本土游戏产品的支持和热爱。



晶合新作

《真三国无双6》更多信息公布

预定于2011年3月发售的《真三国无双6》，现在就已经早早展开了宣传攻势。从游戏公开的人设图可以知道，开创晋代的一些角色也进入了游戏之中。该作的制作人铃木亮浩在接受采访时表示，本作将可能取消敌武将情报确认和道具装备等的战前准备画面，而将这些设定都放在战斗过程中进行，以避免游戏的流畅度受到影响。总之，开发团队决心作出不同于该系列以往作品的有趣作品。区别于5代，本作的关卡将以各个势力列传而不是武将传的形式进行，而且同一国家的故事模式里，并





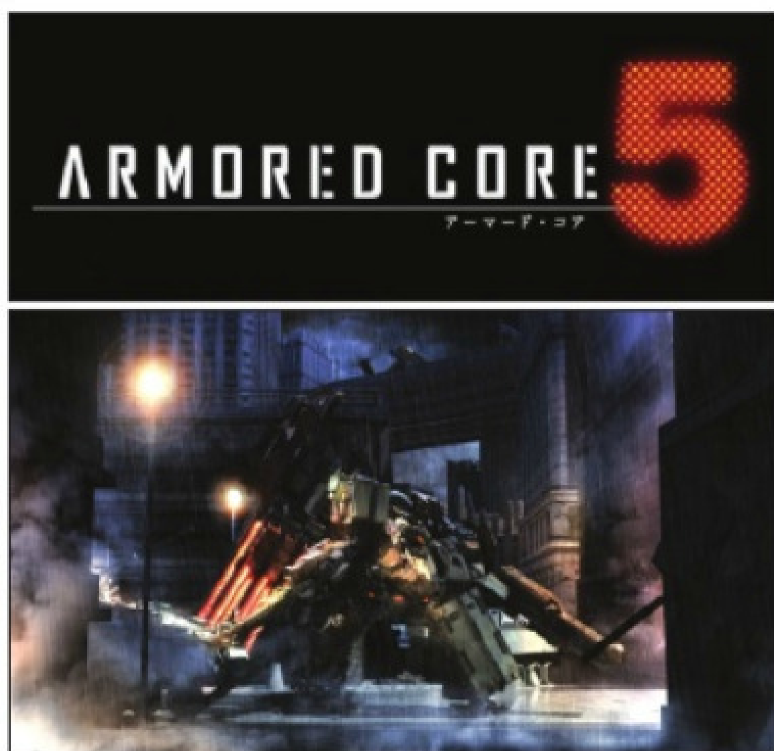
不能全部以同一武将来进行。换言之，在故事模式中，你将不能使用赵云来进行所有的关卡。该作日版将对应PS3平台，欧美版对应PS3和XBOX360平台。

《假日大飙车》确定发售日期



微软把Xbox 360游戏《假日大飙车》的发售日定在2011年1月20日。《假日大飙车》是Xbox360的新游戏系统Kinect专用的赛车游戏。通过摆动手臂，扭动身体来操作赛车。协力游戏和对战游戏配合本机与线上进行，线上对战最多还可以8人同时比赛。在本作中，还会为大家准备奖赏的赛车作为早起购买的特典。赛车有TORQUE拉力车、EISENBIERG豪华轿车、STRAIGHT LINE跑车、BOUNCER豪华SUV和HAMMERHEAD MUSCLE 5种。想得到赛车的玩家可以提前上网预约订购该游戏。

《装甲核心5》延期至2011年



原定2010年年内发售的《装甲核心5》现在正式宣布延期至2011年，同时，FromSoftware还表示，将会在2011年初公开更多本作的详细情报。制作人锅岛俊文表示，《装甲核心5》将更加重视速度感和暴力表现，将以表现“超越极限的速度”和“非人或生物所能达到，只有机械兵器才能实现的狂暴力量”为主题。具体来说，《装甲核心5》的核心理念之一名为“极限兵器”，它也可以被看作是包含游戏性和美术表现手法在内的所有新要素的总称。锅岛制作人透露，极限兵器拥有极具破坏性的力量，隐藏着能够靠一击反败为胜的可能性，至于这种可能性究竟指的是什么，官方现在还没有公布。另外，与系列以往作品相比，《装甲核心5》的机体和场景比例将有所调整，使得画面表现更具实感，对地形和建筑物的利用以及战术的选择也变得更加重要。在机设方面，将比以前更重视对构架、细节和关节可动性的再现，令游戏的真实感进一步提升。

《生化危机佣兵3D》预定2011年春发售

根据任天堂官方杂志ONM提供的消息，CAPCOM的新作《生化危机佣兵3D》将在3DS掌机上推出。我们都知道历代生化危机的主线游戏通关后，佣兵模式才可以正式解开。这次《生化危机佣兵3D》将会带着生化危机3~5代的特色登陆3DS。3DS的《生化危机佣兵3D》将会收录4~5代的角色，场景。同时还会有新的服装与及隐藏人物出现。这让玩家玩起来更加的有趣。《生化危机佣兵3D》将会是一款分数挑战游戏，你需要在最短的时间内击败更多的丧尸。更多的敌人被你一次杀死，你的连击数就会越高，那么你的分数就会翻倍。更重要的一点是，游戏过程中还会有一些boss徘徊在每个关卡中。当你击败他的时候，你会获得更多额外的分数奖励。当时间不够的时候，你可以通过射击水晶来延长时间。另外，每个角色还都有属于他们自己的武器、混战能力与及攻击属性。当你的角色达到一定分数的时候，你还可以解锁其他服装，这些服装将会在每个对应人物的储存库里出现。巴里、瑞贝卡、威斯克、克莱尔等人也将系数出现在本作中。



《使命召唤7——黑色行动》专用游戏眼镜

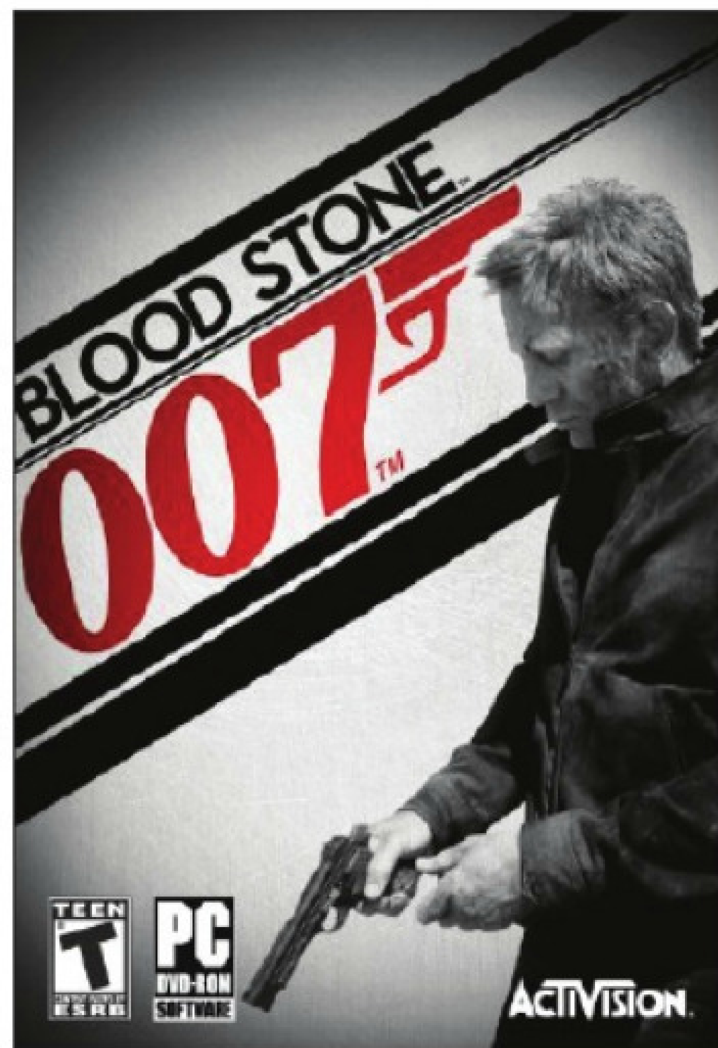
动视11月8日公布了由Gunnar眼镜行和Mad Catz联合制作的《使命召唤7——黑色行动》的专用游戏眼





镜，Amazon网站已经标出该产品售价为80美元，产品包括一个便携包、布袋和一个1GB容量的U盘（U盘只有北美版提供）。

《詹姆斯邦德007——血石》口碑不佳



不久前推出的《詹姆斯邦德007——血石》并不能算是一款优秀作品，IGN仅给出了5.0的低分。虽然PC版的画面项比主机版本高出1.0分，但并没给总分带来优势。在IGN的评分中，游戏画面仅给出6.0分，IGN认为游戏的画质表现非常的不稳定。开车的关卡中效果很华丽，在地上走路时的关卡中动画和纹理效果就像是上一代的老游戏。声效也是6.0分，IGN编辑认为Daniel Craig的对话音效总像是从电话听筒中发出来的，很少用到邦德的风格。而耐玩性仅给了4.0分，编辑讽刺说某天你玩穿之后，是绝不会考虑再次进行通关的。《血石》不算是一部很烂的游戏，它只是一部非常非常平庸的游戏。它没有什么出彩的地方，剧情也非常之短。如果说《黄金眼》是007游戏中的肖恩·康纳利的话，那《血石》就是乔治·拉扎贝。



晶合快评

网页游戏，你的下限在哪里？

■晶合实验室 Fly

前几天有个朋友向我抱怨，说是浏览网页时弹出广告太多，让他很是“心神不宁”，让我推荐几个好的浏览器软件。我当时以为他又去什么不可见人的网站看某些动作片，语重心长地批评了几句后，给他发了几个不会弹出广告的好网站，他在心领神会的同时也表示，他是在读网络小说的时候遇上了弹出广告，我一下子就明白了，因为我也会去某一些盗版网络小说网站看些什么穿越、玄幻、修真、历史类的小说，的确如他所言，弹出广告是频繁、密集而且势不可挡的，无论你用何种办法，都不能阻挡它们执着地蹦出来，跳到你眼前。












飞得高看得远的Fly

不过今天我想说的既不是如何屏蔽弹出广告的话题，也不是看盗版小说很无耻的话题，而只是单纯地说说这些弹出的广告。

“老婆不在家，马上蜜约小妾！”

“选个治愈系MM进帐疗伤，帐内甜暖，小心又失血哦！”

“哥哥，救我！好热啊！”

看到这些广告词，你会想到啥，嘿嘿，你懂的。

这就是现如今，某些网页游戏们在极力秀着他们道德下限的弹出广告，广告词已然如此露骨，那么图片自然更加“给力”，本人也献上一些“好看”的图片给大家看看。当然，如果全上好看的图片，我担心《大众软件》会因此变成另一种杂志，所以还有另一些比较奇怪的弹出广告，比如高仿“三国11”界面的、誓要轰炸东京的、敢和“星际”比肩操作的……

广告广告，就是广而告之，广而范围，告之内容，说到根本，弹出广告并没有什么可以厚非的地方，毕竟网站得盈利生存，投放厂商得要点击率赚眼球，更何况大规模弹出广告的发源地都不是什么善地，你想看盗版书，你想看动作片，你想玩免费游戏，虽说大家都免费可总得活下去吧，所以放点弹出广告也很正常。但我不能理解的是，为什么网页游戏能自甘堕落到这种程度了？

网页游戏的广告，从最开始的游戏介绍、特色宣传——这个时期网页游戏尚未崛起，都是些很经典的诸如Travian、oGame的正统网页游戏，甚至都没有弹出广告，到后来送装备、送神兵、送宝箱——这个时期网页游戏开始火爆，已经有了“抢钱抢粮抢女人”的广告宣传，甚至游戏里还有了“后宫”这样的设置。但总体来说大家都在忙着圈地分蛋糕互相抄袭比着山寨，还没顾得上在广告中打太过分的擦边球。而现在，网页游戏开始比着秀下限。

这种下限不仅仅是色情这种道德下限，还有考验玩家智商下限的，比如游戏内容，既有前面提到的可以与《星际争霸》比操作的，还有与《魔兽世界》比宏大的，这些恐怕指的是人民币操作和收费道具种类宏大；再比如照顾新手，注册就送神器、送稀有宠，甚至注册就给500万游戏币的，我相信，如果进入游戏就送500万，恐怕一瓶最低级的药水就要1亿，如果进入游戏就送神器，那么这个神器可以被强化10万次；更有趣味的是，一些广告上写着，现在有几万人正在游戏里搏杀——现在这个数字已经上升到几十万，而且还是两个阵营各有几十万，几十万上百万人同时在线的网游是什么概念？现在同时在线玩家上百万的网游一只手就能数过来。别说同时在线，就算有几十万上百万的注册用户，对于网页游戏来说也是个值得弹冠相庆的大事件了，甚至能上门户网站游戏频道的首页新闻。

哎，只是哎而已，反正都是些数字，反正都是些文字游戏，厂商固然无耻可恨，但玩家蠢笨的也不少。只是我比较关注的是，你们的下限到底在哪里？

漫画作者：SUNS

越来越简单的关卡流程

这就是他们的新作？搁在第一部刚出的时候，这点内容只能算战役里的一个章节而已！

——Kasr Peacewave的某只190长身耗子

“我个人认为，你这是在给咱家丢脸，咱东厂啥时候有过你这样的FPS废柴呀？”

“可是《使命召唤——现代战争2》（Cod: Modern Warfare2）的老兵难度真的很难搞定啊，尤其是里约热内卢的贫民窟，武装分子层出不穷，简直就是守尸地狱啊！”

“你就是废，不要否认了，你就真的是废柴啊，这个任务简直就简单得没法形容——跳下去，向右狂奔，到尽头左转，继续狂奔，轰下几个废物，到尽头右转，接下来就是钻房间轰下几个阿猫阿狗，何等轻松愉快没挑战性。”

“有这么简单？”

“当然是这么简单，你以为那任务有多长啊？按住Shift键一路狂奔过去就够了。”

“那突击油井营救人质的任务呢？”

“哦，就是踢三扇门，轰下若干敌人。”

“夺回白宫呢？”

“出门左转，进门，冲到头上楼，放绿烟。”

如果你是从20世纪最后10年的电脑游戏黄金时代一路轰杀过来的玩家，你一定会觉得现在的电脑游戏关卡流程已经简单到了不像话的地步。

首先从FPS开喷吧，就拿刚刚露脸的《荣誉勋章——现代战争》（Medal of Honor:Modern Warfare）为例吧，这个游戏的关卡设计据说是由美国军方人员（而且还是Delta和海豹之类的精锐）担任顾问，军武宅们玩了后纷纷竖起大拇指说道“荣誉勋章，Ok!Ok!”，对《荣誉勋章——现代战争》中各种细节赞不绝口。无论是各个国家生产的花样繁多的AK，还是AH64A武装直升机上的头盔瞄准具，甚至是游骑兵小队在后备降落点遭遇伏击时的绝望战斗都叫军武宅们欣喜若狂——这才是真正的战争啊！让那些学烂片王Michael Bay的电影的狗血游戏下地狱吧！

复习过《毛泽东思想概论》的同学都知道“没有调查就没有发言权”以及升级版本“没有正确的调查，就更没有发言权”两句话。要鉴定这游戏有多真实，最好的方法自然是自己上去玩。而我自己玩通关后，觉得这游戏的单人战役部分那是相当真实，真实到了和某美国主旋律战地记者写出来的主旋律报告文学的内容几乎是如出一辙。夺取机场塔楼用激光照射仪为空中支援提供指引，驾驶全地形车在山沟中追踪猎杀敌军士兵，甚至是受伤的士兵因为救援无法赶到最后死于失血过多和低温——这些都是实打实的在阿富汗的山区中发生过的事情。看来，这部游戏有美军人员作为顾问一事并非虚言。

可是一路玩过去后，还是会觉得这部游戏有点不对劲……没错，驾驶阿帕奇武装直升机轰飞敌人很过瘾，但实际的战斗过程只是铲掉了一个小得可怜的废弃村落和两个小得可怜的山间隐蔽点；用带热像仪的M82反器材步枪把敌人直接打爆也很过瘾，然则可供射击的一共就那么四队人。《荣誉勋章——现代战争》中的每一场战斗似乎都带着真实战斗的紧张与平淡（相对那种无双扫地型FPS游戏而言），但每一场战斗都恰好在勾得人肾上腺素加快分泌后便戛然而止——游骑兵们跑了几步，找到了代号为“巫毒”和“牧师”的两名海豹队员，再拐个弯，轰下几名敌军士兵，就找到了伤重被俘的“老妈”和“野兔”，感人的CG开始播放，游戏就这么结束了……

用某个资深玩家的话说：这点内容，搁在《荣誉勋章》刚出来的时候，勉强就算战役的一个章节而已。

关卡流程过短的现象并不局限于第一人称射击游戏，让一帮子“暴粉”和“非暴粉”都激动了那么一阵子的《星际争霸Ⅱ》



（StarcraftⅡ）也是个缩短关卡流程的典型例子。除开那几个算作教学关的任务，以及少数几个限制兵力的任务之外，大部分的关卡都可以被归为三个类型：第一、造部队（通常是这一个任务中新出场的部队主打），轰下某个或者某群“废柴”；第二、造部队，不让敌人染指某个物体；第三，造部队，占领或抢夺某些物体。

当然，肯定会有人说要按你这么乱喷那所有的即时战略游戏里的关卡设计几乎都能被归于轰人和占领、保护这三个类型。但与过去不同的是，《星际争霸Ⅱ》中轰人或者占领/保护任务的流程都被疯狂地简化，要完成这些任务简直是不费吹灰之力。还记得我们的整容英雄Jim Raynor夺取神器碎片的过程吗——造一票掠夺者重装步兵，用榴弹把挡路的那几个炮台轰成渣，进入Protoss基地，向前跑几步轰掉几个傻乎乎的巨雕像，一块神器碎片入手了！囤积两堆攻城模式的坦克，补几个防空塔或地堡，哪都不用去，坐等着巨型钻探激光器把门打开，一块闪亮的神器正等着“雷洛”兄伸出黑手；造一票女妖攻击机，空运几台坦克啥的，绕地图边缘飞到神器附近轰开门，神器你好——这还都是在困难难度下完成的，如果是困难以下的难度的话，连制造部队都可以省去，直接招揽些雇佣兵一路碾压过去就成！至于那些所谓的分支任务，存在的唯一意义就是让玩家的部队多走几步路罢了。

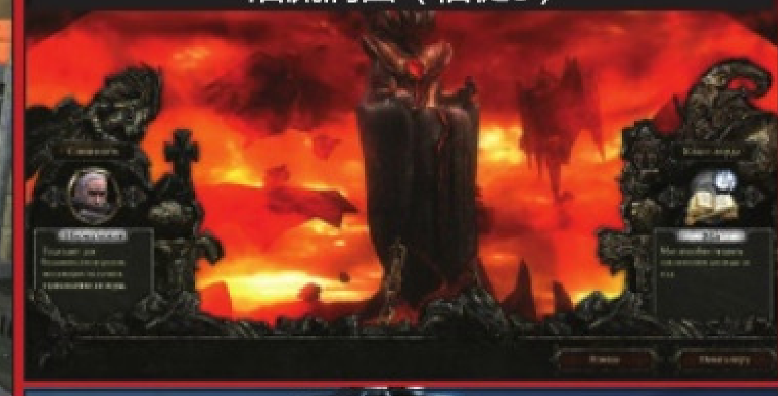
当然，无论是即时战略游戏还是第一人称射击游戏，游戏关卡流程的简化还不至于表现的过于恐怖。毕竟即时战略游戏不便把单位的体积做得太大，于是大多数情况下玩家就算是直线过去轰杀敌人的基地也需要走挺远的路；而第一人称射击游戏里总有许多七七八八的障碍物，只要环境布置得出彩，玩家一般都不会想到自己是在一个窄得不行的走廊里瞎晃悠。真正被关卡流程简化害惨的，是回合制SLG游戏……

在恩洛斯和埃拉西亚还未被洗地的那个个性化英雄辈出的年代，群雄逐鹿的竞技场是如此的广阔，以至于英雄们经常要依赖时空门、城堡之门和飞行术、炽天使之翼之类的法术或宝物才能实现高效率的进攻和调动；在短神沃顿、前生命女神墨提斯的信徒们还能成为主角，不必眼睁睁地看着高老头的天使、堕落天使贝斯里森的恶魔和精灵们搅基的年代，英雄们必须高唱着Over the hills and far away，跨越群山、森林和水域的阻隔方可互相踢门。

在那个大家互相狂奔踢门的年代，我们从没想过SLG可以简化到今天这个地步：我方的主城堡占据了整个地图的1/9，而敌方的主城堡则占据了另外一个1/9，无法通行的各种活跃气氛用地形占据了3/9。而那少得可怜的4/9地图基本上就是从我方主城通往敌方主城的一条要转弯一次的一条小路。我们的英雄只需要踢翻门口的敌人，踢翻挡路的敌人，踢翻守门的敌人，很好，在这场地图上的冒险到此结束。嗯，我说的就是那个落入俄国人手中的《信徒3》，糟蹋得不行的神作后代。


即便是老兵难度的OPS任务也简单，Body Count 3发火箭，30秒取胜（MW2）


OPS模式下就能发现这地图小得可怜（MW2）


原本强悍无比的主城守将在本作中被Nerf得泪流满面（信徒3）


掩护前队冲进核潜艇？简单，躲在画面左侧的仓库那儿，根本就是全程打靶（MW2）



无人机和哨戒机枪的引入变相缩短了游戏流程（MW2）


这个任务纯粹就是渡鸦的功能展示（SC2）

越来越便利的操作界面

就让他把APM练到200+吧，那个操作我用一个组合键就能实现。

——Sensai Rabilich

兔老师的手速很慢。

兔老师在C&C1的时代，就很鄙视那种疯狂点鼠标的玩家——除了搞坏鼠标之外没有任何效果！

兔老师在SC1的时代，就很羡慕地看着那些把键盘鼠标弄得啪啪作响的家伙——微操哟！我这等手慢男定然是学不会的！

兔老师在War3后的时代，就很淡定了，尽管他的小舅子兼学生经常不屑地嘲笑兔老师：“我的APM起码有200+，你一定是手速太慢了所以才不玩DotA！”

因为在这个时候，兔老师有很多别的游戏可以玩——为了拯救遍布全世界的手速慢的玩家，大部分厂商还是愿意鼓捣些不需要高APM的游戏的。想让你的20架轰炸机同时攻击20个分散的地面目标？不需要200+的APM，不需要手忙脚乱地疯狂操作，你大可以用端可乐的左手压住Ctrl键，右手用鼠标拉一个杀伤区。接下来的时间，大可聊天炒股喝可乐啃鸡翅，笑看那群轰炸机自己散开队形各自扑向目标，同时把杀伤区里的目标洗地。

所以，兔老师在玩游戏的时候，可以顺便接肯德基的宅急送，冲咖啡，喝可乐，浇花，开导一些由于考研而神情恍惚的女学生，再顺手给小舅子的父母打个电话“那小子最近玩游戏沉迷到境界了，阿姨你得多管管他啊！”

其中一个游戏名叫《最高指挥官》（Supreme Commander），没错，多炮塔大神查理斯泰勒的《最高指挥官》。泰勒一向是个设计思维过于前卫的大神。1997年，由他领军的Cavedog小组用《横扫千军》（Total Annihilation）拉开了让玩家们大跌眼镜的历程，而且这一跌就是十年。

1997年，《横扫千军》让玩家们震撼的是丰富的单位控制功能：给单位设定不同的移动模式、射击模式以实现伏击或是大规模的集中炮击，拖动鼠标来建造一大片的建筑，用各种工程单位辅助兵工厂的生产，用Shift键实现多目标攻击、设定移动路线和巡逻路线（巡逻路线这个绝对罕见），用甩弹的方式实现地毯式轰炸。

1999年，在《横扫千军》的资料片中，围绕着雷达、声纳与干扰机展开的信息战第一次通过PC游戏的形式得到了表现。以前游戏中的雷达地图除了提示之外没有别的作用，而《横扫千军》中的新单位Targeter火控系统则是把雷达、声纳与武器系统并联，所有单位都会自动射击射程内的被探测到的敌对单位。这一革命性的设计完全改变了战斗的方式——掌控了战场信息优势的一方将会获得空前的优势。而从玩家的角度来看，控制部队攻击敌方单位这种事不必再劳玩家费心，他们可以安逸地坐在屏幕前面，看着Cavedog小组为他们制造出的绚烂烟火。

2007年的《最高指挥官》被视为《横扫千军》的继承者，而2009年的《最高指挥官2》则被看成是前作的精简优化版本。《最高指挥官》系列在操作方面的创新包括了“基地建设模板系统”、“空运航线功能”、“协助功能”和“区域指令功能”。

通过“基地建设模板系统”储存下来的模版，玩家可以给工程单位下一个指令后就去一边喝茶聊天电视舌吻，坐等那名辛勤的建造者把整个庞大的基地建立起来；

通过“空运航线功能”设定出的运输线路，接受了运输任务的运输机能自动往返于运输线路的两端，实现海量部队的大规模空投；

“协助功能”更是极大地简化了操作，工厂的自动生产，工程单位的自动回收、修理，战斗单位的主动攻击和护航功能都得以实现；

“区域指令功能”是最值得一提的，如果你还记得Grrr这个名字的话……当年震惊星际界的微操已经借由新游戏中的操作功能实现。普通人无法一瞬间锁定数十个乃至上百个敌对目标，同时还精确地用恰到好处的火力将其消灭，但是“区域指令功能”能帮你做到。

通过以上的功能，你可以通过极度简单的操作完成这样的战斗意图：10架运输机将50个工程单位送往一个岛屿，空优战斗机和炮艇机将伴随护航并压制住敌人的防御部队，50个工程单位落地后在岛上建造一个包括雷达、护盾、20个炮塔和40个战术导弹发射器的基地。

这一切，只需要按三次数字键，五次鼠标点击，不用再为你的低手速而羡慕别人了。



优秀的操作界面使得“美猴王”之类的多炮塔巨型单位的战斗力充分发挥

指挥官的合影——“基地建设模板系统”的最高效利用者就是他们了

无极缩放的画面让玩家能够“同时”兼顾战略指挥与战斗控制

在这个界面下可以更好地欣赏核爆的全貌

Armored Command Unit，游戏史上最强也是功能最复杂的“农民”

海龙级超级战列舰，辅助AI能够合理地把它旺盛的火力分配在大大小小各种目标上

越来越强力的主角

撬棍博士佛瑞曼，大老爹，穿着蓝色避难所制服的某人，工程师艾萨克，这世界上最危险的四个人形生物已经聚集到了一起，把全宇宙的怪物杀得只剩四个。而这个故事，就叫做《求生之路》（Left 4 Dead）。

——说书男某甲

有一个关于恐怖游戏的观点，即主角的战力越是够班，这部游戏的恐怖气氛就越来越薄弱。是啊，要是怪物一露头就被轰下的话，那这部游戏还有什么可怕的呢？君不见克里斯提着匕首闯私宅，李昂提着手枪游浣熊市（美版，美版啊！）的时候，众多玩家都被《生化危机》（Biohazard）吓得上蹿下跳；等到了吉尔手提轻重武器屠版，李昂科幻装备轰下寄生虫，克里斯在黑妹掩护下轰翻黑蜀黍的时候，已经没几个人觉得《生化危机》算得上恐怖游戏了。

从手中的撬棍、手电、匕首，在鬼影重重中杀出重围的冒险者们正在一步一步地进化，一步一步地提升，从手持简单的工具、自卫枪械，再到全身挂满军用武器，现在居然到了把专业军人给比下去的地步——《死亡空间》（Dead Space）里的主角艾萨克只是个以修飞船为业的工程师，可当他踏入充斥着寄生怪物Necromorph的石村号飞船之后，他身上的维修设备赫然转化成了全宇宙最凶残的杀戮机器：最早入手却能用到爆机的等离子切割器、瞬间碾碎一团寄生虫的矿业用力场发生器、一击之下为半个走廊的怪物进行截肢手术的线形等离子切割枪、轰鸣声无比悦耳的工业用圆锯、把敌人定在原地虐待的静态力场，无一不令Necromorph之流的魑魅魍魉闻风丧胆。在勇气号上的军人们手持脉冲步枪毫无希望地战斗到死的同时，艾萨克正有条不紊地将整艘巨型重力碎星舰上的怪物屠戮殆尽。不难想象，当艾萨克那闪着幽绿光芒的面罩出现在舱室入口的一刹那，舱内的怪物们正经历着怎样的恐惧与绝望。

而事实上，“强力主角”肆虐程度最为猖獗的并不是这些主打恐怖牌的游戏，而是自《马克思佩恩》（Max Payne）玩起“子弹时间”以来越来越滥强的射击游戏与动作游戏：《极度恐慌》（F.E.A.R）系列的主角们在慢动作下精确射击目标头部的同时还有一个超能力逆天的红衣知己罩着；《血腥莱恩》（Bloody Rayne）系列中的莱恩仗着半吸血鬼的血统上天入地加速减速无所不能，甚至连HP和子弹不够了都能从敌人身上直接抽取，省去了诸多麻烦；《时空飞梭》（Time shift）与《奇点》（singularity）的主角索性把控制时间的能力发挥到了极致，在借助量子服或“T.M.D”装置穿越时空之余还顺便控制时间把敌人衰老至渣；《原型体》（ProtoType）里的Alex吸收各路基因雄霸曼哈顿岛甚至在承受了核弹的轰击后依然幸存；最后《孤岛危机》（Crysis）里猛禽小队的三位壮士在凭借威力巨大之纳米战斗服横扫了KPA特种部队和外星生物后还将上演纽约大洗地的华丽局面。

主角从什么时候开始变得这么滥强？在2001年以前，各路游戏的主角们还都是一些细皮嫩肉不经揍的“正常人”。无论是毁灭战士毁灭公爵暴力红脖子Delta部队某忘了名字的二战时期盟军特工，乃至还没把脸整成姚明状的Sam兄，经常摇身一变成为束身装大姐Deva的非主流男探员Dave，他们面对的敌人虽然造型千姿百态，攻击方式花样百出，但至少还属于人类能够轰下的那种类型。普通的玩家在扮演这些主角的时候不至于太麻烦——敌人都还是可以摆平的。

《雷神之锤——竞技场》（Quake:Arena）的出现彻底改变了这一切。那些用轨道枪轻易射杀空中对手，在打个照面的一瞬间用霰弹枪洗脸的CoreUser彻底垄断了竞技场。把游戏当成休闲娱乐的玩家在CoreUser面前丝毫没有选择的余地，要么拼命练习以挤进竞技场的大门，要么干脆就放弃这个游戏。这个时候，大部分的上班族和学生玩家都选择了放弃。

然而玩家可以放弃游戏，厂商却不能放弃这个消费群体。就在2001年前后，怪力乱神主角的游戏开始不停地冒了出来。重返狼穴的美军特工最后遭遇到了华丽的亡灵军队和生化人，也拿出了电击枪和转管机炮这样的神器；《克里夫巴克的<不死亡灵>》（Clive Bark’s Undying）中的主角则是魔法与枪械共舞，勇闯凶宅；但影响最广最恶劣的滥强主角，还是莫过于那个挂着一脸坏笑玩子弹时间的《马克思佩恩》。

在主角跃出的掩体的一瞬间，时间的流淌开始急剧减速，敌人的动作全部成为了逐格播放的幻灯片。举枪（鼠标），瞄准，扣下扳机（鼠标），子弹拖曳着光线缓缓穿过敌人的头部。在子弹时间的运用出现之前，只有CoreUser们能做到在遭遇敌人的一瞬间就击毙对手。但在子弹时间被运用于游戏之后，每个玩家都能享受到这种毙敌于当场的快感。

于是乎，为了照顾玩家们的快感和自己的账户，子弹时间在一夜之间成为了业界标准。我们来清点一下《马克思佩恩》之后的作品吧：《血腥莱恩》中那个穿着黑色紧身衣的双腕刃红发女利用子弹时间轰杀纳粹无数；《极度恐慌》中F.E.A.R小队的某成员在敌人“He is too fast!”的惊呼声中轰败了不计其数的克隆人部队；可谓始作俑者的《矩阵》游戏版自然也不能免俗；《重返狼穴》（新版）则让德国纳粹在各种被虐后遭遇了使用异界能量的盟军战士；前述的《时空飞梭》（TimeShift）、《奇点》（Singularity）不必多说；《止痛片》（Painkiller）和《死灵幻象》（NecronVision）这样的硬派射击游戏也不能免俗，前者用黑色塔罗牌实现的时间减速效果表现力绝佳，而后者则用所谓的“肾上腺素爆发”来解释子弹时间效果的出现；《克里夫巴克的耶利哥》（Clive Bark’s Jericho）中出现了一位通过精深的数学能力来破解时间裂隙的“时间黑客”；而在本篇开头即提到的工程师技术宅艾萨克兄则是用所谓的静止力场来冻结单个敌人，实现变相的子弹时间。



LEFT 4 DEAD——史上最危险人类的组合！僵尸们，你们怕了吗？

这群龟缩在莫斯科地铁站里的家伙装备比《辐射》里的强多了……（《地铁2033》）

这位老兄是谁？历史上最凶悍的技术宅——艾萨克（《死亡空间》）

Alex Mercer，沙盘游戏中最恐怖的主角非他莫属了（《原型体》）

主角有多强？一个技能轰全场的主角算不算强……（《火炬之光》）

管你是KPA还是外星人都必定被我轰下呀！（《孤岛危机——弹头》）

市场需求决定一切，只要玩家的需求存在，游戏主角们的战力就会越来越强。《孤岛危机2》中的第二代纳米战斗服将会是下一个例子——还记得那些质疑第一代纳米战斗服为什么不能整合力量模式与速度模式的玩家吗？

越来越罕见的倒行逆施者

“《神域3》（Dominions 3）不可能有攻略，这里有太多的国家，每个国家又有太多的战术，如果非要攻略那种东西，将不得不变成一本厚厚的战术大百科，就算那样也肯定不够。”

——Game Spot对《神域3》的评论

不论您是崇拜章鱼脸大神克苏鲁，或是坚定地认为在中国本土就该膜拜玉皇大帝，甚至是您就打算崇拜死亡本身，在《神域3》里你都能找到您膜拜的对象。

——李警官

在一顿可乐足饭饱之后，群聊界面里开始闪烁一些很诱人的名词，诸如依靠吞食尸体而不断长大的“Dead Eater”（叫食尸者就未免太贬低它了），一看就是《龙与地下城》老熟人的灵吸怪和底栖魔鱼，名字拉风到不行的“星之子裔”（Star Spawn）和钢铁天使（Steel Angel）……被诱惑到的我就很老实地发问：“诸位壮士，你们又在讨论什么神物？”

不出意外，几个正聊得热火朝天的老兄们七嘴八舌地开始介绍这个刚刚到手的新游戏，他们向我保证，作为一个高级龙与地下城兼克苏鲁神话的半桶水爱好者外加某姓米奈希尔的失足青年的粉丝，我一定能在这游戏中找到自己喜欢的东西。

一向意志不那么坚定的我下载了这个容量不到一张CD的游戏，根据囧友们的只言片语去搜寻所谓的亡灵化的西罗马——“灰烬帝国Ermor”，然后看到了一个选项：

“请选择游戏所处的时代”

游戏的背景分为三个历史时期。同我们所熟知的罗马共和国/帝国一样，早期的Ermor是一个称霸世界的庞大帝国，拥有尚武的传统和兼容并蓄的思想。Ermor通过军队和商旅不断扩张自己的影响力，并将被征服地区的文化吸纳融合到自己的文化中去。

不幸的是，Ermor的法师们在研究了C’tis人（蜥蜴人）的亡灵法术后开始走火入魔。由于对黑暗魔法的过度钻研，Ermor帝国逐步走向崩溃——帝国治下的诸多法师们对黑暗法术的好奇心超远了安全的界限。在不了解黑暗巫术危害的情况下，帝国的祭司们不断地在都城举行秽恶的仪式，最终导致了死亡之力的失控。Ermor人通过对死亡的崇拜和大量的活祭来苟延残喘，试图挽救岌岌可危的帝国。在这个时期，大量的不死士兵加入到Ermor的军队中，活人与死人为了捍卫帝国的生存并肩作战。

然而这种饮鸩止渴的方法却将Ermor最终推向了死亡。一位饥渴的黑暗古神降临到晚期的Ermor帝国。这位苏醒过来的神灵抹除了人界与冥界的界限，将Ermor帝国变成了一片寸草不生的黑暗诅咒之地。现在，被诅咒的祭司们唤醒了长眠于地下的尸骸，庞大的不死军团开始收复曾经属于他们的疆域。被Ermor神域所覆盖的土地上，死者将会自动复生，庄稼和森林被化为灰烬，人口和补给都会急剧减少。

三个时期的Ermor有着截然不同的发展方式、研究路线和兵种构成，同一势力在不同时期的分支完全可以当做不同的势力来看待。

不少初次接触《神域3》的玩家和我一样被这个游戏的复杂程度吓到。这个游戏单是可选势力就有51种之多：潜藏在太平洋底，由灵吸怪（illithid）和星之子裔（starspawn）们领军的梦境之国城R’lyeh（熟悉克苏鲁神话的玩家应该不会放过这个势力）；通过血祭、祭司和美洲虎武士来共同维持的Mictlan（参考阿兹特克）；孙猴子和寿星各种乱入的Tianchi（天朝）；全家都是神神鬼鬼的Shinuyama（日本）；靠各种生猛海鲜称雄大洋的亚特兰蒂斯……基本上全世界



1.单位界面，开始害怕了嘛……
2.下达进攻指令，有没有回到FC机时代的感觉
3.这华丽的画面你能否忍受哇……
4.基本的操作界面……这个似乎是日本为原型的妖魔国?
5.选择自己的化身（当做最猛的英雄来看吧……）每个势力的可选化身还各有差异
6.一个回合后接到的各种报告……这还只是部分而已

的各个文明古国和神话传说中的国度都能在这个游戏中找到对应的势力。而与这51个可选势力相对应的是超过1500种的战斗单位，1500多种，无论是外形、特性、功能上都没有重复之处。这些单位也会生老病死，能够学习法术，能够装备武器盔甲与魔法道具。

接下来是吓人的魔法体系：七个魔法派系，九个魔法等级，多达六百余种的法术和三百多种魔法道具——这个架势完全能和海岸巫师（Wotc）的高级龙与地下城一比高低。

然后是神域的设计——这是一个《神域3》独有的概念，玩家的势力会有一定的神域影响范围，而神域将会决定一块领土是秩序还是混乱，人民是懒惰还是勤劳，气候是寒冷或者炎热，生命之力能否延缓死亡的吞噬，魔力是强还是弱，甚至连小概率事件的好坏都由神域决定。

再下面是战斗的方式。战斗的过程是不能直接干预的。玩家只能在开战之前尽可能地动员兵力，调整阵型，分配有限的魔力资源。尽管玩家不需要对部队进行微操，但某种意义上说玩家的指挥压力更大。为了取得胜利，玩家必须像一位运筹帷幄的统帅一般，在战前为各支部队安排好战术和目标。想一想Ermor帝国动辄数千亡灵的庞大军团，这种战前的筹划真的让人头皮发麻。

如果你这时候还没被《神域3》吓到的话，我们可以来掰掰指头计算一下影响一场战斗胜负的各种变量：数十种战斗单位，以及这些单位各自携带的装备和道具，还有他们的身体状况；敌我双方施展的各种法术，以及影响整个游戏地图的仪式法术；敌我双方的阵型与战术安排；战斗地点神域的影响……把这些变量都纳入考虑的数学模型将会是一个噩梦。而用更加感性一点的语言来表达，则是：

“玩别的游戏，在浸淫一年之后你会知道‘当遇到高手的时候我可能会有100种被轰扑街的结局’；但在玩了一年的《神域3》并被轰扑街10000遍后，你会惊呼‘哇，原来我还有这么惨烈悲壮被轰至扑街的情节没有体验过？！’”

《神域3》的丰富内容成就了一个有趣的综合体。它的困难程度可以让人爱不释手，也可以叫人不敢上手。在别的游戏越来越简单的今天，至少SLG粉丝们还可以自豪地宣称：我们还是有东西可以找虐的！

越来越“鬼畜”的玩家

“兔子，兔子，你真的可以空手捏翻死亡爪嘛？”

“学会Slayer和More Critic的Perk，击打合适的部位，再配合潜行的技能。事实上，我空手捏碎了好几台Behemoth机甲，击碎Android只需要一次致命打击。”

——Seven-Five the Warden和兔老师的对话

在写这个专题的过程中，有位朋友曾经对我感叹说：“现在的游戏真的是越来越简单了，在那些从上世纪90年代一路玩过来的老玩家眼中尤为明显。”

是啊，我们已经是从上世纪90年代一路玩过来的老玩家了，会在和一个20岁的女孩一起吃饭的时候猛然醒悟自己比她大了将近十年了。

游戏和工作一样，只要反复练习，在处理某些问题的能力上总会有提高。Dos时代过来的玩家在第一次用鼠标去捕捉目标时可能会有点困难，第一次接触即时战略游戏的玩家会被遍地狂奔的战斗单位搞得手忙脚乱，第一次和劳拉一起冒险的那个家伙总是上演各种摔死撞死砸死碾死刺死，第一次玩回合制游戏的人经常会好奇为何敌我双方的角色都站着不动……

接下来，你成了一个熟手。你可以在0.1秒内把准星和枪械模型同时对准一个突然出现的目标，你可以轻松愉快地用突击摩托玩导弹甩尾，你可以引领着那个徒有王子头衔的波斯猴子一路飞檐走壁，你可以把敌我双方的数据烂熟于胸在开始回合前便已胜券在握。

此外，绝大多数的游戏都是会遵循所谓的业界标准并趋向于某一个模式，而大部分熟练的老玩家都已经熟悉了这些模式。一个《孤岛危机》的玩家能毫无困难地上手《孤岛惊魂2》（Farcry2）；一个《英雄连》（Company of Hero）的玩家能轻松愉快地进行《战争之人：突击小队》（Men of War: Assult Squad）；甚至连我亲爱的老婆大人都耳濡目染地学会了《火炬之光》（Torch Light），只因为和我宅在学校的时候她经常看我玩《暗黑破坏神2》（Diablo2）。

而成为一个老玩家以后，你是否还记得那些高举着棍子去近战的法师（《暗黑破坏神1》），那些由于不会买枪而高举着格洛克手枪冲锋的悍匪（《反恐精英》），那些驾驶着相貌威武的MCV冲向敌人的指挥官（《命令与征服1》），那些提着长剑悍勇地冲向第一头狼并一去不回的神之子裔（《博得之门1》），那些不知道开车或者坐公交而徒步去上班的退役老英雄（《闪点行动》）……

游戏并没有变得简单，只是我们越来越给力；Rookie不死，他们只是都变成了已婚大叔或者Otaku。



1.曾被森林里的一头狼追得遍地乱跑，但现在一切Boss都是纸老虎（《龙时代》）
2.我们曾经战战兢兢地潜伏在暗影中，但现在潜入对我们来说小菜一碟（《细胞分裂》）
3.第一排的6个哥们拿了10种武器，你能否操作得过来啊！（《战争之人》）

暗黑破坏神 Ⅲ

■本刊记者 张帆（美国阿纳海姆市报道）

“嘿，我觉得‘暗黑3’应该已经做得差不多了。”如果几个月前有人在吃午饭时说了这么一句的话，我大概会在饭桌上用一节历史课来占据整个午饭时间的话题——我甚至早就写好了这堂课的教学大纲，从2005年上半年“据说俄罗斯黑客从暴雪公司的电脑上窃取了《暗黑破坏神Ⅲ》的资料”这一谣传开始，到2009年下半年“《星际争霸Ⅱ》主设计师Dustin Browder在接受Teamliquid.net采访时表示‘《暗黑破坏神》团队耍起《星际争霸Ⅱ》的对战来如痴如狂（原话是The Diablo team is playing like crazy but they are also playing mostly with each other.）”这一噩耗结束，总之，整堂课的中心思想是：“你就算是说‘迎接2012的方舟已经造得差不多了’，也比那句话更靠谱。”


是的，我居然有机会亲手玩到《暗黑破坏神Ⅲ》了！


我的感想是：洒家这辈子值了！

但当时我绝对想不到，自己居然有机会参加了暴雪嘉年华（BlizzCon），不但亲眼看到了活生生的《暗黑破坏神Ⅲ》，还亲手玩到了它——“嘿，我觉得‘暗黑3’应该已经做得差不多了。”后来，我就在吃午饭时说了这么一句，并且在看到饭桌上有人比划着方舟的形状打算开始一场历史课的时候及时制止了他。

是的，让俄罗斯的什么黑客或是田纳西州的某个少年用一节物理课的时间意淫出的谣言见鬼去吧，而无论《暗黑破坏神Ⅲ》的研发团队怎样痴迷于《星际争霸Ⅱ》或《魔兽世界——大灾变》都无所谓了，因为他们已经在2010年10月5日完成了这次在BlizzCon上供所有参与者试玩的版本，DiabloⅢ.exe，是的，e-x-e——不再是jpg、avi或doc，不再是一个只有武僧和野蛮人羞涩地躲在怪物群中偷偷施放旋风斩或七伤拳的展示，不再是官网页面上以令人不安的姿势抖动着身体的巫医形象预览，而是一个完成度相当之高，已经集齐了之前公布过的四大职业——野蛮人、武僧、法师、巫医的男女版本和新公布的女性版恶魔猎手（而玩家可选择角色中唯一一位仍隐藏在阴影中的男性恶魔猎手，至少已经拥有了自己形象的轮廓），这次的试玩版本几乎公布了全部你能想象到的“应该出现在《暗黑破坏神Ⅲ》之中”的系统，


2009年物品/装备栏（左）和它在2010年发生的变化——当然，我们有充足的理由相信这还不是最终的版本。很难想象《暗黑破坏神Ⅲ》的开发团队每年光是在界面的改动方面就要做出多少“艰难的决定”

●制作：Blizzard ●发行：Blizzard ●类型：动作角色扮演
●发售日期：2011年 ●期待度：★★★★★

拥有令人吃惊的完成度——按照游戏总监Jay Wilson的说法，他们几乎已经完成了游戏系统中的所有部分，剩下的工作主要是将这些部分以最佳的方式组合成一个整体。

我相信这是真的。

它们是猎物，而我是猎手



现在，十位英雄已经整装待发了

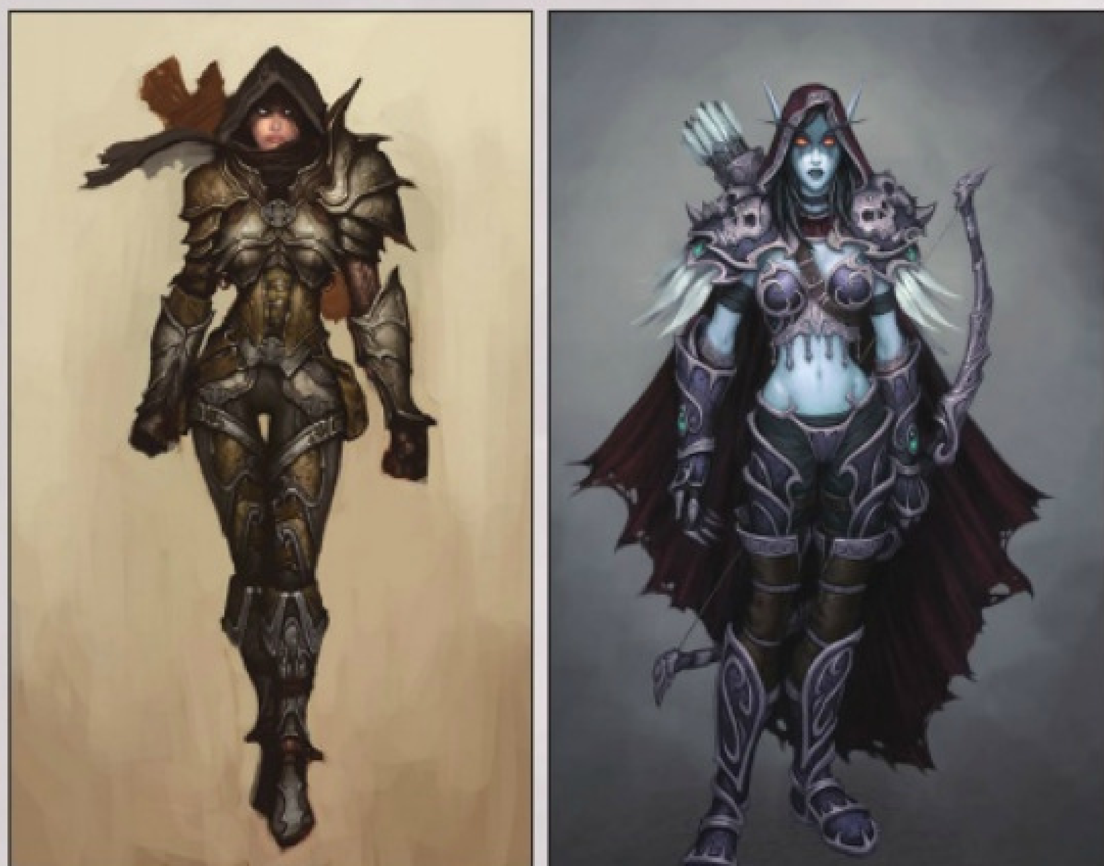


前作资料片之前的五位英雄

用一句话描述BlizzCon 2010上最新公布的职业“恶魔猎手”：她融合了《暗黑破坏神Ⅱ》中主修弓弩系技能的亚马逊和《暗黑破坏神Ⅱ——毁灭之王》中主修陷阱系技能的刺客，并且比两者加起来还酷5倍。

酷5倍这中的数字并不是随手写下的，我几乎可以展示出全面的理论和数据支持——比如说，《暗黑破坏神Ⅱ》中亚马逊的多重箭是个很酷的技能，唯一不够酷的地方是：随着技能点数的投入，“多重”的增幅不够大，即使你投满20点，再加上装备的加成，最终射出去的箭也不过二十余支，但是到了《暗黑破坏神Ⅲ》的恶魔猎手这里，多重箭真的变成了当之无愧的多重——你能数清楚一次普普通通的多重箭射击中射出的箭支数目吗？好吧，不要认真去数……我们就当成是《暗黑破坏神Ⅱ》中亚马逊的多重箭最大数目的5倍吧！

恶魔猎手并不是字面意思上的“新”职业——玩家越熟悉暴雪，就会越熟悉这个职业。除了她的职业名字会让她在平行宇宙中艾泽拉斯世界知名度最高的同事伊利丹•怒风泪流满面之外，她的造型还会让你想起



这个位面的恶魔猎手和另一个位面的希尔瓦娜斯

在那个世界作为被遗忘者领袖的希尔瓦娜斯，正如前文所说，她非常符合职业形象的一身本领也是来自暴雪多年的积累——当然，暴雪从来就不是一家因“积累”而闻名的公司，事实证明，开发团队的小伙子们有能力做到把那些玩家们喜闻乐见的内容融合在一起的同时还不至于让人产生审美疲劳——恶魔猎手在宣传CG中和试玩版游戏中最初登场时配备武器是双手各执一把的十字弩，相信我，这两把家伙用起来的感觉和亚马逊必须以双手装备的弓弩完全不同——亚马逊已经足够灵活了？恶魔猎手将更加灵活。与必须时刻留意和敌人保持距离的亚马逊不同，恶魔猎手可以毫发无伤地在敌人群中杀个几进几出，角色灵活的身法和玩家丰富的作战经验相互配合，可以实现更能刺激肾上腺素分泌的打法——想象一下：化作一道阴影瞬间钻入一群食尸鬼大军中间的空隙，以缠绕射击让这群本来就行动缓慢的家伙更难以接近自己，接着以多重射击惊人的穿刺力和杀伤范围对周围的敌人进行密集的打击，然后对最接近自己的几只最倒霉的家伙脖子上各套上一根几秒后爆炸的流星锁，最后华丽丽地化作一道阴影从一群敌人中脱出，看着向刚才自己所在处围过去的一片敌人被爆炸吞没——这一切都是在十几秒钟之内发生的。嗯，如果你尝试这么做了，也许会和我一样对敌人的生命值不够高而感到不满……



试玩版中9级恶魔猎手的属性分配，每项属性的作用直观地列在了面板上



官方的设定图揭示了这个职业变得越来越威的过程……

你知道，“暗黑”系列和港漫向来就是有着惊人的共性的，比如说它们的精髓都可以用一个字来阐述：打，而“能打”这个词基本可以用来概括所有角色的共性——而本作更是以拳可轰天的武僧和“口胡口胡”地叫着冲进敌群将一切轰杀至渣（是完全不加修饰，字面意思上的轰杀至渣）的野蛮人将港漫的气场发挥到了极致，每个新职业的公布都如同一部港漫翻开了新的篇章——而恶魔猎手的公布当然不会是最后一章，她的出场除了留下“它们是猎物，而我是猎手”这样一句狠话之外，还有一句潜台词是暴雪的“我们可没忘掉那些经典的角色”——是的，前作中陪伴玩家征战10余年的老兵并没有死去，也没有被遗忘，他们会以令人耳目一新的形象重现在游戏之中，暴雪当然不会将那些让玩家念念不忘的角色抛在脑后，所有让你觉得“现有的职业中还少了些什么……”的问题，就像暴雪的所有问题一样，都只是时间问题……是的，时间问题。



漫长的等待终于让另一个职业出现在了这四人之间


为了过去的和未来的英雄们，干杯！

因为这样很酷！

《暗黑破坏神Ⅱ》作为一款在问世后10年仍能得到官方升级补丁支持的神奇作品（10年过去了，他们还不忘了削弱一下圣骑士的祝福之锤，这点令我耿耿于怀），其系统的成熟程度已经无需多言——在BlizzCon 2009上公布的野蛮人职业技能树曾让一些对暴雪游戏不够熟悉的家伙惊呼“和《魔兽世界》的天赋树如此相似”——拜托，不是那时的《暗黑破坏神Ⅲ》的技能树和《魔兽世界》的天赋树相似，而是《魔兽世界》的天赋树和《暗黑破坏神Ⅱ》的技能树相似！好吧，这不是一个顺口溜。关键是：《暗黑破坏神Ⅱ》的系统不但成熟，而且好用——但《暗黑破坏神Ⅲ》并没有沿用《暗黑破坏神Ⅱ》的系统。

《暗黑破坏神Ⅲ》在细节方面发生了巨大的改变——例如，赌博系统和回城卷轴都被取消掉了，但暴雪承诺这些并不会导致游戏乐趣的降低或游戏体验的劣化——如果有什么被取消掉了，一定是因为有更好的东西可以替代它。


工匠系统集附魔及锻造于一体，同时还稍微带有些赌博成分（物品会带有随机属性）



新的宝石系统，数数看：破碎的、裂开的、普通的、无暇的、完美的——咦？怎么后面还有这么多！是的，《暗黑破坏神Ⅲ》与前作相比在系统深度方面的改变可以直观地以这个宝石系统作为比喻

“这怪会放电！后排的队友快开门！”这种事再也不会发生了……

“设计回城卷轴的本意是让玩家可以方便地返回营地进行交易，但现实是回城这一功能经常被玩家应用于脱离战斗——这偏离了我们设计它的目的，我们不希望玩家的冒险经历被频繁的回城需求割裂得支离破碎，也不希望这个本意是给玩家提供便利的设计造成了游戏难度的降低。”游戏的首席设计师Jay Wilson如是说，他们的解决办法是：除了设计出位置更为体贴的传送站之外，还在扩大了玩家的行囊空间的同时降低了装备占用的空间。与此同时，玩家可以通过本作中的“箱子”系统便利地消化掉一些连出售价值都没有的装备——这个系统不同于前作中用于合成的宝箱，它与《魔兽世界》中的附魔相似，作用是把装备拆成材料，而材料则可以通过本作的工匠系统打造成更为实用的装备。除此之外，本作还新增了一种“售卖卷轴”，使用方法与鉴定卷轴相同，但效果是直接把装备换成钱——虽然赚钱变得更简单了，但玩家很可能会经常在贫困线上徘徊，《魔兽世界》中的那句戏言“附魔穷三代，锻造毁一生”在《暗黑破坏神Ⅲ》中以另一种面貌得到了再现：营地中的工匠们所提供的打造装备、装备打孔等服务在消耗大量金币的同时还要消耗材料，而玩家不得不把作为金币主要来源的装备拆成材料……


法师和她的奥术能量槽——这次再也不用“喝蓝”了

多年前，《暗黑破坏神》系列将“左红右蓝”这个经典到不能再经典的设定馈赠给了游戏世界（后来事实证明，最受用的是韩国网游制作人），而如今在《暗黑破坏神Ⅲ》中，尽管用户界面还是左右各有一个球，但是“Mana”只存在于五个职业中的巫医和恶魔猎手身上——是的，大多数职业右面的那个球既不是Mana也不是蓝色的，野蛮人和武僧的那颗球是金黄色的——前提是你不施放技能轰掉一片敌人把那颗球填满。类似于《魔兽世界》中战士职业的怒气值，这两个近战类职业施放技能所需的能量是需要靠打和被打积攒起来的，当然，考虑到战斗的节奏，其积累的速度比《魔兽世界》里点满了狂暴天赋的战士更快。法师作为最传统、最理

所应当的“左红右蓝”拥有者，这次也没有了蓝球，取而代之的是类似于《魔兽世界》中盗贼能量槽的紫色球体——奥术能量（Arcane Power），这个属性在大多数情况下的最大值是100（当然，这毕竟不是网游，所以不会像《魔兽世界》中的盗贼那样一个最最基本的邪恶攻击也要消耗45点能量这种事情发生），常用技能的消耗量大多徘徊在8~20之间，而且恢复相当迅速，频繁使用低消耗基本技能的话甚至都察觉不到这个数值的消耗。哦，在试玩版中我并没发现能够更加迅速恢复这一数值的药瓶，也许是因为暴雪认为它的恢复速度已经足够迅速了——如果你不打算一口气在屏幕上召唤出七八条多头蛇的话，这个恢复速度确实已经够快了。相信我，这种改变不会带来什么别扭的感觉，只会让游戏变得更爽快——虽然你不再能够灌下两个大蓝瓶然后就满屏幕放火墙，但是也不需要在初期因为放了50颗冰弹就窘迫得需要回城买蓝屏填充腰带上的空白——当然，越打越能打的近战职业更是因此变得更加豪快呀！

《暗黑破坏神Ⅲ》的开发团队对系统做出的大刀阔斧的改革不仅限于红蓝球这样的门面功夫，更深刻的变革是特性（Trait）和符文（Rune）系统——试玩版中公布的特性系统除了界面之外都与《魔兽世界》的天赋系统非常相似：随着等级的提升，玩家角色除了获得属性点和技能点之外，还能获得特性点数用于投入到这个系统之中，特性的内容包括强化角色的属性、技能效果，或是为角色增加新的技能，暴雪在讲解中将其分为主动类特性与被动类特性两种，主动类特性能够为角色带来技能树之外的额外技能，这些技能可以在PvE或PvP中派上额外的用场，而被动类技能可以带来更快的恢复力、更强大的生命力或是更能打的战斗力，当然啦，有限的点数和比点数多几倍的选择余地会让玩家面对更多的取舍困境——但我猜没人会因为需要在升级时多投一种点数而放弃让角色变得更强的机会的。



两年来三个不同版本的技能系统（第三张来自这次的试玩版），啊，又是一连串“艰难的决定”……

哦，顺便，在本届BlizzCon的《暗黑破坏神Ⅲ》特性系统发布会现场，游戏的首席设计师Jay Wilson在介绍这个系统的同时，还态度诚恳地进行了自我批评，在“特性系统待改进列表”中，他严肃地表示：1、这个系统的界面还不够炫，2、升级时获得的特性奖励还不够完美，3、特性的设置和特性的等级似乎有点太多了

热衷于从暴雪官方发言中寻找游戏开发进度线索的玩家可能会注意到这段话里德潜台词：他们对目前其他界面的美观程度已经相当满意了，特性系统之外的数值调整也已经基本完成，当然啦，最重要的潜台词仍然是“我们还需要更多的时间来让游戏更完美”，时间，更多的时间……

已经完善的符文系统则是这次关于《暗黑破坏神Ⅲ》公布的诸多信息中最为振奋人心的内容——这个系统的雏形最初公布于2年前，以能够给法师的瞬移附加范围伤害效果为例，当时的几个符文还被称为“打击符文”“多重打击符文”之类，而随着开发团队思维的进一步发散和越来越多令人叫绝的念头的诞生，这些名字就已经说明全部功能的符文无法满足团队实现创意的目的，于是最终这些符文被以材质和颜色命名，这次公布的成品包括深红（Crimson）、靛蓝（Indigo）、黄金（Golden）、黑曜石（Obsidian）和雪花石膏（Alabaster）5种——也许有人会对这个数字感到不满“难道只有5种吗？”但当他看到这些符文的效果的时候，就会开始感叹“居然有5种！”了……

这些符文不是用来镶嵌在武器装备上的，而是用来镶嵌在技能上的——几乎每个技能都有一个符文插槽，不同的符文镶嵌在不同的技能上的效果完全不同，而且绝不是“附加冰、火、电、毒……属性伤害”这种偷懒应付差事的简单变化，每种符文为每个技能增强的效果都是为其量身定制的，光是法师职业最为基础的魔法飞弹技能就可以被不同的符文可以赋予跟踪、穿透、一次射出多枚飞弹、增加伤害等效果，野蛮人的投掷武器技能除了可以被增加伤害之外，还可以被附加击晕效果、多重打击效果、混乱效果，或者变成直接扔出一具会爆炸的尸体……符文分为7个等级，等级越高，附加效果越强力，视觉效果也会变得更加赏心悦目（高等级符文只会在高难度下掉落）。本作中每个职业的技能种类繁多，长长的技能树光是看下来就会让玩家感到应接不暇了，而这些技能通过符文产生的变化真的做到了令人眼花缭乱。

暴雪自信地公布了这样一个天文数字：96,886,969,344，它意味着在现有系统下每个职业的养

成将拥有如此之多的可能性——人物的成长经历和发展方向远比《魔兽世界》更为复杂，而且《暗黑破坏神Ⅲ》中不会有一个几十人的团队要求你服从“多数人的利益”，按照一个固定的模板养成一个千人一面的“副本输出\治疗能力最大化”角色——每个玩家都能按照自己的审美养成一个最符合自己战斗美学的角色，就是《暗黑破坏神Ⅲ》角色养成系统的设计核心，在未来的《暗黑破坏神Ⅲ》的战网上，几乎不会有一队一模一样的人穿着一模一样的装备使用一模一样的技能这种事情发生——和《暗黑破坏神Ⅱ》战网账号上那些千篇一律的只会扔锤子的圣骑士、只会放火墙的女巫、加满爆炸箭和追踪箭的亚马逊说再见吧，我赌《暗黑破坏神Ⅲ》中不会有“最强加点方案”这种东西出现了。

想象一下完成这个如此复杂的系统需要多么庞大的工作量，而且数值上的不严谨将可能会带来怎样的灾难——包括让整个工程沦为事倍功半的反面教材……暴雪为什么要消耗人力财力来做出这样一个原本可以用翻新的陈年旧货来替代的新系统？暴雪对这个问题的回答相当简单：“因为这样很酷！”


《暗黑破坏神Ⅲ》的主设计师Jay Wilson和任务设计师Micheal Chu

是的，当这句话不是由螃蟹对《魔兽世界》里的战士和猎人们说出的时候，它还真是挺酷的。

谁会输掉他们的耳朵？

我所经历的《暗黑破坏神Ⅱ》中的PK大都是这样的——两个亡灵巫师在躲避对方火焰傀儡的同时相互投掷骨矛，简直就像《雷神之锤Ⅱ》里的Rail Gun对决一样刺激（当我能频频击中对方的时候）或乏味（当我们水准相当，谁都无法击中对方的时候），或是两个亚马逊隔开一个屏幕的距离互射追踪箭，直到其中一个红瓶耗尽——所以在战网上重复过几次之后我就不在局域网之外的地方参与PK了，但是把某个角色的耳朵陈列在自己的储物箱里这种事我还是做过的。在PK中被击杀的玩家会掉落带有自己人物名称的“耳朵”大概是《暗黑破坏神Ⅱ》在PvP方面设计得最有趣的内容了——技能和职业的不平衡让PK成为了少数玩家使用少数职业通过少数技能进行的小众活动，当然，《暗黑破坏神Ⅱ》的卖点从来就不在于此——但是，时代已经变了。我们还不知道从《暗黑破坏神Ⅱ》到《暗黑破坏神Ⅲ》的十余年时间里游戏的故事中都发生了些什么，但我们都知道在这段时间内《暗黑破坏神》游戏之外的世界都发生了什么——暴雪做出了《魔兽争霸Ⅲ》和《魔兽世界》，《星际争霸》的版本也升级到了1.161，对游戏竞技性、平衡性的重视和长期钻研让暴雪积累起了另一笔宝贵的财富，而当这笔财富被用于《暗黑破坏神Ⅲ》的研发之后，暴雪在BlizzCon 2010上自信地公布了它的PvP系统。

《暗黑破坏神Ⅲ》的PvP系统表面上看上去与《魔兽世界》中的竞技场系统非常相似——红蓝两方在一片封闭的场地内展开激烈的厮杀，知己知彼与熟悉地形是获胜的关键。这听上去很有电竞的潜力，不是吗？但暴雪暂时还没有这方面的打算——这个独立于冒险世界的竞技场之所以存在，是为了让游戏在吸引PvP爱好者的同时确保良好的PvE氛围——《暗黑破坏神Ⅱ》在过去十年中经久不衰的游戏乐趣来源于无穷无尽的MF，而《暗黑破坏神Ⅲ》不会偏离这个大方向。当然，只要暴雪有充足的理由让《暗黑破坏神Ⅲ》走入电竞的殿堂，他们就一定能做到——但现在还不是时候。超级给力的符文系统的加入让现有的五个职业变得空前复杂，让每个技能的每种变化在PvE下足够有趣已经可以构成游戏跳票的充分条件了，而让这些技能在PvP环境中实现“平衡”几乎可以被称为恶梦——对暴雪的数值策划、测试团队和玩家而言都是一场恶梦，就算前两者有勇气面对这份工作，玩家也不能再等下去了……在BlizzCon 2010的闭幕式上，“现场将有1000名玩家随机获得《暗黑破坏神Ⅲ》的Beta测试Key”这一喜讯让玩家们对游戏的期待和跃跃欲试的心情再次被推到了高峰，如果让玩家选择是要一个不需要等待太久，可以顺畅豪快地打通的《暗黑破坏神Ⅲ》，还是要一个需要等待更久，但数值系统严谨程度堪比《星际争霸》1.161版的《暗黑破坏神Ⅲ》，我想全世界的所有（甚至都不是绝大多数）暗黑玩家都会毫不犹豫地选择前者——好消息是：暴雪也选择了前者，是的，暴雪和玩家都已经等了很久了，不需要再等待另一个“太久”。



本届BlizzCon Cosplay大赛冠军是这位超——级——专业的女武僧，在Cosplay大赛开始之前，我在会场的入口处被她还原度超高的这身装备惊住了，跟在后面走了一段（我为什么要这么做啊，喂！），才在她的提醒下（唔哦，好记者啊！不拍一张吗？）举起了相机……


由暴雪亲自打造的恶魔猎手Cosplay——之前她一直“影遁”在会场中，开幕式上的恶魔猎手宣传片一结束，她就现身在了现场



事在人为
——与业余游戏制作者的对话

■北京 北四环斟茶员

如果说这些年来，国内的单机游戏市场一直缺乏正规的商业化作品，相信没有太多人会否认这一点。但是把眼光放宽一些，就会发现在民间其实一直有不少玩家在自己开发制作业余游戏，其中不乏一些颇具水准的作品，在网络上发表后也获得了一定的知名度。年轻的玩家群体卧虎藏龙，许多人纯粹是出于自己对单机游戏的热爱才投身于民间汉化或者业余游戏开发的工作中。你也许会感到好奇，他们都是些怎样的年轻人？如果你也有过同样的激情和想法，却苦于不知道如何开始，了解他们的经历对自己会有帮助吗？

下面的文章并不能将那些出色的业余游戏制作者全部介绍到，笔者选择了两款最近比较受关注的作品——《格斗纹章》与《新轩辕剑贰》，类型完全不同，两款游戏背后的开发者也各自有着不同的经历和特点。

《格斗纹章》——一个人的独舞

柳柳原名柳晓宇，《格斗纹章》是由他一人搞定美工、程序、游戏策划、内容制作等全部内容的游戏。在制作《格斗纹章》之前，柳柳曾经建立过著名的游戏网站66RPG，在2009年发展最好时，66RPG算得上是国内最大的，基于RPG Maker业余游戏制作的交流、合作、分享网站。但在2009年年底，66RPG因为种种原因关闭。

于2007年从清华大学毕业后，柳柳的正式职业是在北京某公司做手机网游，由于女友一直在加拿大多伦多读书，2009年两人结婚后依旧保持两地分居。柳柳觉得这样的状况对一个家庭来说很糟糕，于是今年初毅然辞职前往加拿大夫妻团聚。按照中国人的思维，来到加拿大后柳柳本来想继续读书，准备一些考试之类，找个金融硕士或者MBA来学一学。但在加拿大生活了一段时间后，受到强烈的西方思维方式影响，柳柳的想法也随之产生了变化。在加拿大这种社会里，由于生活压力较低，国民没有太多后顾之忧，故有不少人认为一个人在醒着的时候应该去做自己认为最有意义的事情——柳柳觉得，自己最想做的就是面向中国内地市场的单机游戏。于是柳柳在加拿大做起了宅男，着手开发《格斗纹章》。“格斗”指游戏中的角色来自于格斗游戏；“纹章”二字取自任天堂著名的战棋系列《火焰纹章》。将“格斗”与“纹章”结合，柳柳希望游戏一方面能有来自格斗游戏的动作爽快感，一方面也有着战棋游戏的策略多变性。

《火焰纹章》的开发工具是RPG Maker VX，游戏类型是眼下颇为流行的塔防。游戏中的角色几乎都是来自于上世纪90年代的经典街机游戏，这样的做法在游戏推出后也为柳柳引来了一点非议。不过，由于这些角色几乎都是玩家耳熟能详的，也确实能让《格斗纹章》在第一时间内赢得不少玩家的好感。游戏的战斗特色就是每回合在地图右方布置我方的出战人员，阻止敌人的角色杀到屏幕最右端。每个角色的战斗特性和攻击范围都不一样，因此为游戏带来了丰富的战略性。

《植物大战僵尸》的走红，证明一款游戏只要有好的创意和游戏性，即便没有最先进的技术也是可以获得成功的。不过这样的原创游戏在国内能否行得通，柳柳还拿不太准，所以《格斗纹章》在柳柳心里是一款“试水”的作品，想通过这个游戏探出国内单机游戏目前所处的环境。在《格斗纹章》之后，柳柳的计划中还有好几款原创游戏的开发计划。他在加拿大的宅男生活，也许会过得很充实……

《格斗纹章》与原创游戏的艰难道路

■北京 呼吸机

许多玩家并未察觉，国内玩家的自主游戏制作已经经历了近十个年头。MOD制作、地图制作、游戏修改、基于制作工具的制作或者独立制作……然而，国内的各种玩家原创并不成熟，不但这种游戏的数量甚少，各种“坑”陆续出现也打击了无数爱好者的自信心。

国内单机游戏的市场氛围确实不容乐观。盗版、破解、资金和人才问题毁灭了无数佳作。高举独立制作大旗确实难上加难。不但需要一种勇气，更需要面对显示器几千小时的不懈努力。在这种环境下，《格斗纹章》只能选择了看起来有些山寨的制作道路。和多数原创游戏一样，冷清的市场环境下的原因原创素材已经近乎奢望，只能基于《拳皇》《街霸》和RPG Maker精心制作，而且还可能面对破解和盗版。纵使作者有优秀的创意，也只能在大环境下随波逐流，确实可惜。

但《格斗纹章》是一款不错的游戏。RPG Maker制作者的工作并非原创素材，而是将现有的素材处理、修改和重组。这样看来，《格斗纹章》轻松做到了素材风格统一，配乐和动画明快爽朗，并在脚本上增加了创意性和爽快感，至少在RPG Maker游戏中难得一见。但从一款优秀的RPG Maker游戏到一款佳作还有一定距离。游戏制作还达成了很多比较高的玩家要求，比如战术多变、不同人物的技能效果以及搭配、还有柳柳早期在制作日志中提到的战斗节奏感和富有创意的系统，特色鲜明、游戏有趣，从对创意的把握到游戏的细节都处理得很成功，更多精彩只能到游戏里见分晓。原创游戏道路艰难，《格斗纹章》在这条路上挤出了自己的位置，作者柳柳之后会投入《帝都浮生录》的制作，也侧面说明了这种制作思路和运营模式的成功。

游戏选择了一条商业化道路，这确实是维护原创游戏长久发展的方式。《格斗纹章》会引领原创游戏商业化风潮还是只是一款单纯的商业化游戏还得看市场发展，但笔者希望原创游戏可以就此走上正轨，拥有合理的经营模式和良好的制作氛围，从一种涣散的、无组织的个人自娱自乐行为变成“大作”之外国产单机游戏的一道风景线。

国产的个人制作毕竟处于一个起步阶段，到底能否像欧美的独立游戏或者日本的同人游戏那样成气候还需要时间的检验。但是我坚信每一个在这条路上坚持的制作人都是可贵的，他们的汗水没有白流。

与柳柳聊《格斗纹章》与国产游戏市场

笔者： 你好，柳柳。请问你学习并熟悉RPG Maker VX的使用，花费了多长时间？能给新手一些建议吗？另外对这款作品，自己觉得满意吗？

柳柳： 你好。RPG Maker系列的学习和熟悉时间……很难统计。从2004年开始使用RPG Maker，之后做《黑暗圣剑传说》《灵儿续传》等几个游戏大约用掉1500小时左右。从2005年创建66RPG，截止至今也在网站投入大约2000小时左右，其中估计约有40%的时间在做和RM技术有关的东西。成长就是这样循序渐进的过程，尽管中间走了很多弯路。不过如果要给后来人一些借鉴的话，我认为……如果一个学过任意一种编程语言的学生，从新手开始进步到能制作《格斗纹章》的综合水平，聪明点的孩子有老手进行辅导的话大约需要1个月，也就是200小时左右；如果自己摸索到这个程度，大约500小时吧。



《格斗纹章》引用了大量经典动作和格斗游戏的角色作为素材



游戏中很体贴地设置了自动存盘功能



挣的点数可以将角色强化升级



敌人的角色同样是各有特性的


每回合前的考虑时间是有限的


角色熟悉的打击动作和快节奏的回合策略模式相结合

《格斗纹章》作为一个完整的游戏来说，我肯定不能满意，毕竟目前无论是关卡还是剧情都有不少改进空间。但作为一个试水的游戏，我觉得其表现还可以吧。主要希望试一试在国内做只靠游戏性而几乎没有剧情的单机游戏，能不能有人喜欢有人买单。毕竟以前国内做的稍微大型一点的单机游戏都是靠武侠剧情。

笔者： 为什么会想到为完整版的《格斗纹章》收费19元？有玩家不理解这种做法，因此产生了一些非议，对此你怎么想？

柳柳： 我希望能通过《格斗纹章》找一种国内单机游戏发展的道路，商业模式也是其中重要的一环，所以最开始就决定了一定要有收费环节。我觉得如果一个产业想要发展，至少要让整个产业中大部分人都能满足温饱并看到未来吧。现在单机的销售模式还是20年前的广告+销售，玩家在购买之前根本不知自己要买什么，这种模式在现在的中国我觉得已经难以为继了。手机的单机游戏之所以能有今天的蓬勃发展，我认为一个重要的原因就是手游单机行业当年被盗版虐到快死了的时候，走出了第二代网游的“免费游戏道具收费”模式（主要是关卡收费和装备收费），让玩家在付费之前已经有足够的体验，明白消费，健康消费。我认为这个模式能够解决单机游戏无法解决的商业模式死结，又能从模式上推动游戏品质的进步。我希望以后能推动单机游戏，自然希望能在自己的游戏里面尝试这个模式。

根据目前收到的反馈，我认为玩家的不理解基本集中在一个方面，就是“人设素材都不是原创的，能收费吗？”这个问题我的看法是：1、首先这是初级阶段，我目前所能做的是微创新，而不是革命性创新。如果我有足够的投资，我肯定也希望全部用自己原创的东西，但目前单机市场没有这种投资环境，渴求一步到位是不现实的。胖子不是一口吃成的，好高骛远的结果众所周知。真想要发展，还是得尊重当前的客观历史环境，委曲求全，一步一步来。先探索模式，微创新，如果前面两步能成功，逐渐走向全原创的道路。2、我出售的价值实际上是“策划价值”，代码+游戏性的部分，也就是我认为我自己本人所创造的价值。如果真是连带美术音乐也全原创，成本倍增，估计价格也就直奔70元去了。

笔者： 在《格斗纹章》之后你还有什么制作计划？还是打算一个人做游戏吗？

柳柳： 可能还是一个人做吧。我希望在自己还有新鲜创意的时候多做创作性工作。如果有人能合作将游戏移植到苹果平台或网页游戏，可能会是最佳状况。不过目前还没有合适的机会，暂时可能还是得一个人做。

目前预计要做的游戏有《神兽大战倭寇》《姜太公的小岛》《逆转逻辑师》《北京城与勇士》《帝都浮生录》这几款。算是都有各自的特点吧，比如《神兽大战倭寇》的题材就是保卫钓鱼岛的塔防游戏。《逆转逻辑师》是基于西方逻辑学的游戏，在我国由于教育的偏颇，使得很多大学毕业生在思维逻辑方面受到的训练，基本只相当于西方教育的4年级水平，于是造就了世界上最大量的愤青，只会吵架不会讨论和辩论。我希望能用游戏的趣味方式给被应试教育毒害了的学生们补补课，算抛砖引玉吧。《帝都浮生录》是模拟类，这个游戏希望能反映80、90后一代人的生活状态，玩家可以带着不同的能力选择投胎到不同的时代、社会环境、家庭中（比如带着“金融大师”的能力投胎到一个富二代家庭，带着“钢琴师”的能力投胎到一个农民工的家庭等），我希望能用游戏的方式展现80、90后一代人的心理和生活。

笔者： 你怎么看待现在的国产游戏行业？有没有将来成为一个职业的游戏人的想法？

柳柳： 我现在没有别的收入，已经算是职业的游戏人了吧，呵呵。我认为国内的游戏行业发展相当良好，尤其是网游，社交性和用户体验方面制作水平越来越高了，但我觉得在游戏种类的丰富性和创意性上还有较长的路要走。一个完善的艺术形式，我希望是能让所有不同口味的消费者（玩家）都能找到属于自己的那块蛋糕，而不是只有大众化的产品。多说两句，我自己给自己的定位是独立游戏制作人，一个有良知有社会责任感的艺术家。对我而言，游戏只是一种艺术形式，和文学、电影类似。我希望能用这种艺术形式表达这个时代的一种声音，而不仅仅是媚俗的快餐产品。很希望时隔几十年后，当时的年轻人只要翻出这些游戏来玩，就能看到到这个时代中国的一

角。比如翻出《格斗纹章》，就能够看到这个时代的浮躁与思考并存、这个时代的IT人从山寨中学习不断摸索前进的感觉；翻出《姜太公的小岛》，能看到这个时代的愤青理想与现实间的剧烈冲突；翻出《帝都浮生录》，能看到这个时代年轻人的迷惘与彷徨、从和谐中寻找自由的社会呼声。

艺术应该承载其自己本身的历史责任，但国内的游戏为了商业上的成功，普遍比较保守，做不到这一点。而我作为独立游戏制作，顾虑会少很多，就算亏本也不至于饿死嘛。人活一生，总要为后人留下一些什么吧。这是我做游戏的初衷，恐怕也有挺浓厚的中国传统人文色彩吧。

《新轩辕剑贰》——从大宇DOMO到饕墨TOMO

《新轩辕剑贰》也是一款用RPG Maker系列工具开发的游戏，从名字我们就可以看出，这款游戏是对大宇经典名作《轩辕剑贰》的完全复刻。《新轩辕剑贰》的画面保持了《轩辕剑叁》那种精致唯美的2D美术风格，令人非常怀念。和《格斗纹章》不同的是，作为一款流程和系统都较为庞大的角色扮演游戏，《新轩辕剑贰》开发团队“饕墨TOMO”由11位核心成员构成，包括负责统筹策划的饕餮·星辰剑和墨家小矩、魔由心生、不疯不寨主、野蛮、孙志贵、太虚神杖、宅八君、抽风百度、乌鸦、森某人。人员构成五花八门，比如饕餮和墨家小矩等几人是大学生，魔由心生是公务员，不疯不寨主是麻醉科医师……可谓是来自五湖四海，为了一个共同的目标走到了一起。



传统的2D美术风格让人很是怀念

《新轩辕剑贰》于今年暑期在网络上发布之后，颇得玩家好评。不过由于这款游戏是对《轩辕剑贰》的完全复刻，涉及到大宇原作版权的问题，这也令TOMO的成员们颇为困扰了一阵子了。也许直到蔡明宏在接受媒体采访时对玩家的复刻行为进行了正面的回答，TOMO的成员们才算真正感受到了被肯定带来的喜悦……

与TOMO小组聊《新轩辕剑贰》与国产游戏市场

笔者：《新轩辕剑贰》的制作花费了多长时间？制作团队怎么看待自己的这款作品？



墨家小矩：RPG Maker这个工具，可以说上手容易精通难，到现在我也只是能看懂脚本而已。我个人比较懒，花了大概2个月左右才熟练了RPG Maker，基本上是边做《新轩辕剑贰》边学，故此在检查Bug时会发现臭虫一般都出在游戏前头……《新轩辕剑贰》从制作到发布的时间，我掐得很准，正好2年整（其实我忘了啥时候正式开始用软件编辑游戏，游戏的专案和开头是饕餮做的，可能更早一些吧，就是在我高考结束后的七八月之间）。作为陪伴我大一大二的一款作品。基本上有空就是不断地编辑事件→测试→改正。对于这款作品，我主要负责文编、剧情呈现，还有部分的地图、行走图等等。文编没什么可说的，我觉得完全照搬原作也没人会说什么，更何况我与魔由心生改了一遍又一遍，至今为止玩家反响还算不错。剧情呈现方面，懂RPG Maker的一眼就能看出来，《新轩辕剑贰》的事件弄得一般般。做好之后自己通关好几遍，我从玩家的角度来看就是：剧情弄得好乏味啊。对此我要学习《雨血》（编者按：由网友soulframe个人独立制作的国产原创RPG武侠游戏），《雨血》的事件弄得很巧妙，很复杂，在表现力上很强，悬念设置上估计是业余游戏中最强的一款，令我拍案叫绝。



乌鸦：我是中途才加进来的，相对来说很满意的，毕竟要根据什么样的条件制作出什么样的成品。虽然没有达到相当精美的水平，但是这本身就是一款网络团队协作制作的游戏，大家也都有自己的生活，制作人员又都是业余的。第一次生根，发芽，开花到结果，能看到我们做出来的东西能同大家一起分享，而且被人承认，也是很欣慰的。

笔者：《新轩辕剑贰》是一款完全免费的游戏，在发布的过程中有没有想过收费的问题？或者今后的作品，有没有考虑过收费下载？



饕餮·星辰剑：因为是复刻游戏，涉及原版版权，我们不能收费。今后若有完全原创作品，则会考虑收费。



《新轩辕剑贰》在剧情上是对经典名作的复刻


太虚神杖： 曾经有过一闪而过的念头想要收费，主要是在进展比较低迷的时候思考过。不过后来就把这个问题抛到脑后了。一来版权不在手，也没有获得官方认可，收费既不合法也不道德，二来觉得收费有点俗，是对制作人员以及玩家对“轩辕剑”的热爱的亵渎。


乌鸦： 没有过。本是因为兴趣跟爱在里面，而且版权不在手，也没有获得官方认可，收费既不合法也不道德。收费这个问题是很严肃的，因为社会对经济利益的态度，我们也必须很严肃的对待。当一个全新的指标出现时，且当我们的作品已经走上正式路线的时候，即已经成为一个正式的游戏开发组时，会根据我们所付出的汗水等收取一定的费用。

笔者： *下一款制作的作品是什么？制作团队保持不变吗？*


墨家小矩： 呵呵，这个先不透漏，作为编剧与总策划有点可以肯定：本游戏的题材是科幻与奇幻的结合，内容上不会输于当代单机大作，现在我和魔由心生在利用一切业余时间撰写游戏的世界观和详细设定。至于制作团队，我们会在年底扩招的。另外在新游戏之前还有一个《新轩辕剑贰》的DLC，会在年末公布。

笔者： *之前蔡明宏在接受采访时表示：“看到有的玩家把‘轩辕剑’进行复刻，觉得很感动。”对他的表态你们作何感想？由于复刻涉及到版权问题，你们有没有这方面的顾虑？在制作时有没有刻意去了解版权保护方面的相关知识？*


饕餮·星辰剑： 看到这样的话我们更加感动，这让玩家Fans和创作人员的感情进一步加深了。我们有联系官方创作团队，他们大体对我们的非盈利复刻没有意见，作为民间团队的同人游戏，我们认为是可以接受的。


墨家小矩： 能得到“轩辕剑”之父的认可，我的第一感觉就是：这两年的付出没有白费。因为做这款游戏没少受家长朋友的质疑，各种郁闷也不必说，但蔡魔头的这一句，什么都值了。另外版权问题，每次小组开会都要讨论大宇那边的态度，可以说是战战兢兢。我还特意问有学法律的朋友这方面的事，也不止一次地问太虚他们跟法律系的朋友熟不熟……

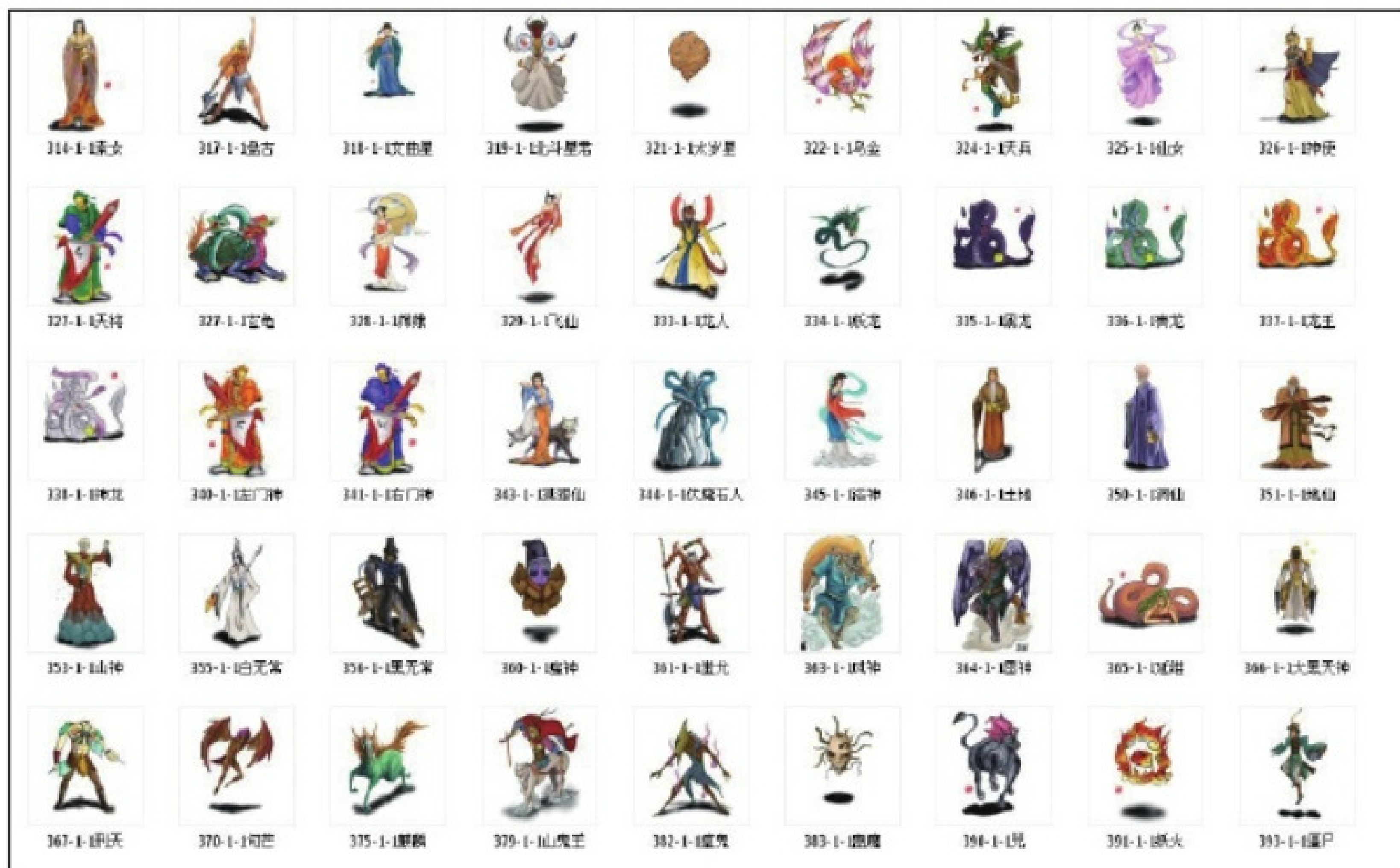

孙志贵： 我在Facebook上没能和蔡老师正面接触，但是从鲍弘修在Facebook的TOMO Group专页的简省留言仍旧能够体认到出DOMO制作组内部的支持态度。就我个人来看，TOMO的被认可证明了TOMO全员的心血没有白流。复刻版权的问题从2010年寒假在巴哈姆特论坛宣传的时候就遇到了麻烦，直到现在巴哈论坛都将该游戏视作盗版游戏而坚决抵制之——当然巴哈的态度多少可以理解。不过由于和大宇资讯的行销等部门的接触，敝组和大宇资讯目前应该不会有什么纠纷——毕竟结合公司近几年的财报来看，大宇资讯几乎没可能去砸钱复刻这些老游戏（首先李永进就不支持）。所以《新轩辕剑贰》的存在应该不会对大宇资讯现有计划构成任何障碍。海峡两岸的知识产权和著作权的相关法律有所不同，还需要我们继续研究。

笔者： *之前大宇表示要暂停“轩辕剑”单机版的制作，如果轩辕剑的单机版到此终结，你们作何感想？*


魔由心生： 只是暂停，不会终结。凡事皆有高潮也会有低谷，但终将归于平淡。当网游褪去浮躁，单机游戏之花必将再次绽放。


太虚神杖： 悲伤固然有，但是已经过了，现在应该能以比较平静的心情面对这个事实了。而且大宇表示是暂停，这也许意味着它们会重新回来。鉴于后期“轩辕剑”剧情及魅力都大不如前，暂停修正也许是一次重生的机会，毕竟我们都不想看着心爱的游戏渐渐腐朽。若是“轩辕剑”就此终结，也许是给新游戏一个发展的空间。只要国产单机能带给我们新的惊喜，我们就能平静地面对与“轩辕剑”的别离。而且，我们不也正在努力吗……

在文章的最后，笔者并不想在这里高呼什么“国产单机游戏崛起”的口号。了解一下柳柳们的经历和想法，你会发现制作一款游戏也许很困难，也许并不难——只要相信事在人为。做这样一款游戏，也许不能因此挣大钱，也不能因此出大名。但是至少在还有能力和激情的年龄，你为自己的爱好和理想切切实实地做了一些事情——这样就足够了。P


美工为《新轩辕剑贰》重新绘制的怪物图

MEDAL OF HONOR

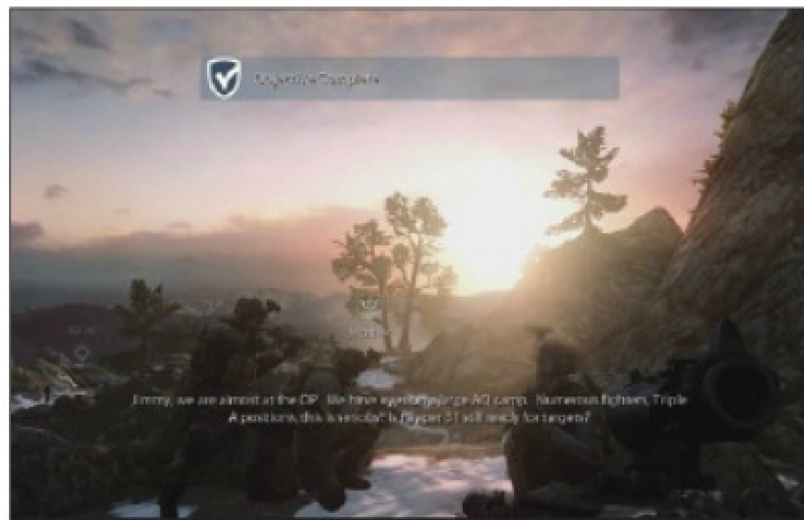


真实向上，表现未满

——谈新《荣誉勋章》

□浙江 ROLL

我所扮演的游骑兵下士亚当斯架着一挺M249向对面塔利班的Dsh-K机枪阵地拼命的倾泻着子弹，掩护我们的军士长慢慢摸向阵地前沿，并且丢出标示投弹位置的红色烟幕弹。不一会两架F-15战斗机呼啸而过，投下重磅炸弹，刹那间地动山摇，漫天黄沙。烟尘散去，原先还是机枪阵地的位置只剩下一个大坑。我和其他战友们站在沙尘中庆祝着这来之不易的胜利。打到这里，我才意识到，《荣誉勋章》是一个相当优秀的游戏，在有些方面要比《现代战争》系列优秀得多。但问题就在这里：这种优秀，有的时候你很难发现，有的时候，等到你发现时却已经太晚了。



MOH的引擎最适合表现这样的场景

当玩家第一次进入游戏，第一关扮演的是海豹特种部队代号“野兔”的战士，与其他三名海豹特种部队的队员穿梭在夜色下阿富汗崇山峻岭中的村落地带，执行一项特种任务——这个开头不给人任何深刻印象的地方。玩家在进入游戏之后，既没有剧情过场也没有任务简报来解释我们的特种小分队要执行的是一个什么任务，直到这一章差不多结束的时候才慢慢猜到是要救一个线人。玩家一开始就陷入了毫无来由的交火之中，并且似乎没有动机、没有计划，你只能盲目地跟着你的队友在乱糟糟的阿富汗村落街道里往前走，拐一个弯就面对一群新的塔利班战士——然后把他们都干掉，进下一个门，拐下一个弯，重复这个过程。甚至画面本身也没有什么出众之处，DICE组的寒冰引擎对于夜晚场景的表现相当之单薄。对比《现代战争》的第一关（不算训练关卡），在狂风骤雨巨浪滔天的大洋中的一艘货轮上，同样是在一个夜晚，但是一上来游戏就进入了第一个高潮。虽然玩家同样对于游戏的动机感到含糊不清，但是狭窄的游轮CQB战斗和之后的“最后一分钟”脱离过程足以让玩家对这个游戏建立一个第一印象。

然而你只要往后打就会发现，《荣誉勋章》的画面实际上可以说相当出色。这个引擎很适合表现强烈光线对比下的场景。等到玩到游骑兵的第一关，遭到塔利班的埋伏，你会吃惊地发现塔利班是居高临下地从背阳的山脊向下对游骑兵们进行伏击——强烈的阳光导致游骑兵们无法精确瞄准射击。还有炮击之后的漫天黄沙和烟尘，和队友们在这种烟尘中狂奔，向我六点钟或者十二点钟方向的敌人进行盲目的射击，祈祷既然我看不见他们那么他们也看不见我。我从未在其他的FPS里见到过这种效果。引擎本身所造就的出色效果对游戏性发生影响，这可是未来游戏的方向。相对比《使命召唤》用到现在的那个源自Quake2的古老引擎就无话可说了——那个引擎甚至没有流体模拟机制，《现代战争2》古拉格一关一开始的直升机穿越烟云的效果是预录制的，游戏引擎本身无法实现那个效果。

《荣誉勋章》这种平淡的第一印象所掩盖的是什么？真实。在制作之初开发小组就号称邀请了几位退役的美国最高等级特种兵参加制作，在游戏过程中你会发现这不仅仅是宣传。别有用心的军迷们纷纷表示这个看似平淡无奇的游戏剧情的确是根据美军特种部队在塔利班的真实行动所改编的——这些真实行动还有书可查，著名的蟒蛇行动和红翼行动，可以去参考参与行动的退役特种队员所写的《孤独的幸存者》。你手上的步枪，如果子弹没有打完就换弹匣，那么就会显示膛内有31发子弹而不是30发。而且很多枪上都有快慢机，你可以调成连发模式或者单发点射。异常平淡的枪械是严格按照美军现役枪械所选择的——比如一开始玩家手上的M4 CQBR，或者叫做MK18，就是现役美军特种部队广泛使用的一种比M4枪管更短更紧凑的近战枪械。这种精细也涵盖了对手塔利班，游戏里AK-47就出现了三种不同国家的型号：原版的AK47，罗马尼亚产的AIM步枪，匈牙利产的AMD-65步枪。相比这种平淡无奇，《现代战争》系列的枪械选择就很天马行空了：俄罗斯军人还广泛使用芬兰FN F2000、以色列的TAR-21、奥地利的AUG、德国HK的MP5，连


MP7,这是整个游戏里最不“真实”的一把武器


不同的AK型号：这是匈牙利的AMD-65

AK-47都是美国厂家所生产的装了皮轨的战术AK。我一直恶毒地认为《现代战争》的枪械选择在于枪厂给IW出了多少钱的广告费用——不如此无法解释为什么名气可怜市场也可怜唯独外形科幻的MASADA ACR会列入《现代战争2》的枪械列表。我不知道MASADA ACR在《现代战争2》大卖之后是否市场扩大了，我只知道很多玩家的确因为《现代战争2》才知道了有这么一把在美国特种司令部ACR竞标失败的产品。在《荣誉勋章》中，除了MP7，你基本找不到一把天马行空的非现役武器，甚至MP7都可以解释为美军特种部队的采购自由度大——没有报道说他们买过，也没有报道说他们没买过，不是吗？

还比方说，玩家应该注意到在游骑兵的关卡，玩家所在的四人小分队里有一个着装和其他人不一样的家伙——那个技术军士。其他人都穿着ACU裤子和PCU上衣，就他是一身的三沙迷彩作训服。为什么？因为他不是游骑兵！他是空军地面引导人员（CCT），是空军专门派遣在突袭或者先头或者特种任务中负责为地面人员引导空军火力的。除了这个真的有退役特种兵参与制作的游戏，我们还能在哪个游戏里看到这样的细节？更不用说那个打晕牧羊人的段落了——那个是有真实原型的，但是真实的原型是以悲剧收场。这里完全可以看作退役特种兵的怨念爆发。

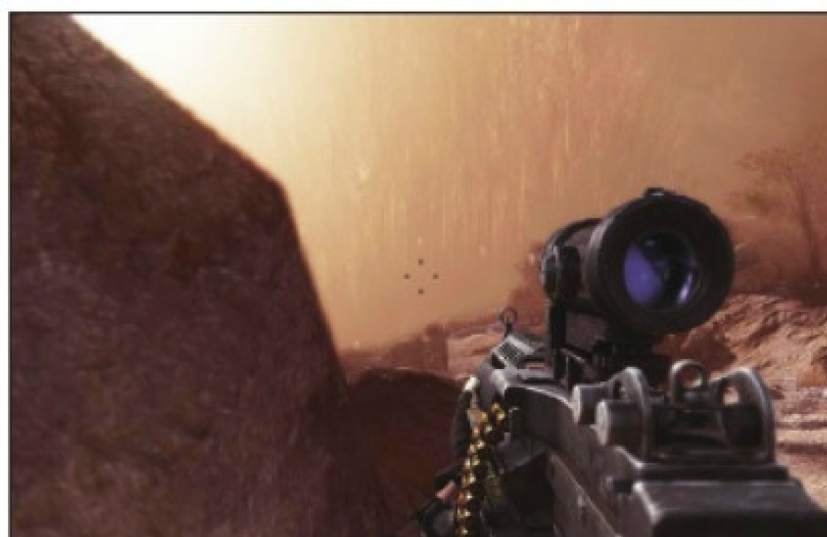
游戏的表现力在于细节的完美，但是很多时候，组合起来的完美的细节并没有完美的表现力。在退役特种兵的参与下这个游戏的真实细节的确是有保证的，但是，那些退役特种兵无法管到的地方，关于游戏本身的表现力部分，《荣誉勋章》还是欠缺的。

2007年原本EA做《荣誉勋章》的2015小组后来出走所组建的Infinity Ward推出了革命性的《使命召唤——现代战争》，给全世界的FPS制作厂商乃至所有游戏的制作厂商指出了以后的道路：表现力高于一切。《荣誉勋章》除了战争背景，几乎全盘照搬这个表现力为王的游戏机制：始终严格的第一人称视角，还有即时的演出段落和互动状态下的播片等等。但是，形态可以照搬，水平不能。Danger Close小组的关卡和互动流程设计缺少这样的设计经验：他们没办法将玩家的互动部分和关卡本身的演出部分很好地结合起来。比方说游骑兵去拔掉威胁AC-130的防空炮剧情，AC-130放干扰弹的场景堪称游戏里少有的华丽场面，但是玩家本身却并没有处在一个设计师所设计好的最好的“观看”位置：玩家忙着打枪和找下一个任务目标，几乎注意不到这个场景。还有那蹩脚的过场电影简报段落——对游戏的表现能力只有负面影响，这种段落违反了严格的第一人称视角原则。同时播片本身制作水平就非常一般，起不到任何对玩家加深印象的作用。这种表现力的缺失带来的后果就是玩家对于自己要做什么并不清楚，只是被动地根据NPC的指令和任务目标而行动。我常常在想，无线电对话和台词充斥着含糊不清军事术语和简称，如果是英文不太好的中国玩家恐怕打到游戏结束都未必搞清楚了到底是在打什么，为什么打。表现力本身也会提供游戏目的本身的合理性。常常说《使命召唤》的流程就是转过一个角落，开枪，然后转下一个角落。那么从《荣誉勋章》的客观表现来看，这一点更加严重，因为玩家并不知道他要做的是什么，很多时候都是猛打一通不知道怎么就过关了。但是——要求真实嘛，真实打仗哪来那么多戏剧性段落。

可玩家想要的未必是真实。他们要的是娱乐，是好莱坞大片而不是纪录片。这才是《荣誉勋章》最大的硬伤。同理我们可以参考马特·达蒙和格林格拉斯原班人马所拍的《绿区》这部电影。相比《谍影重重》系列，这部讲述伊拉克战争的电影可谓不叫好也不叫座。为什么？因为观众们喜欢看戏剧化的谍战，而不是一部政治正确大而无当故事平淡的伪纪录片。《荣誉勋章》同理。虽然有那么些退役特种兵参与，真实性保证了，但是大家还是对炸首都美俄大战更感兴趣。不是么？跟一帮特种兵在阿富汗的山区钻来钻去的有啥意思？跟枪械一样，玩家喜欢科幻的，喜欢在自己不可能搞到MASADA和SCAR的情况下意淫一把使用这些枪械射击的感觉，而不是严格地操着一把M4从头打到尾。因为我们在无数其他游戏里都玩过M4了，换换口味不好么？我才不管这里M4上的M2红点瞄具上是不是有其他游戏都没看见过的“Kill Flash”呢。最新的《使命召唤——黑色行动》中我们看到了越战时期平顶机匣带皮轨的XM177——皮轨这玩意要等到20年之后才会发明出来。但是大多数玩家还是会耸耸肩，说一句：So What?

《荣誉勋章》的确建立了一种新的，或者可以称作现实主义的偏真实系的新派FPS，这种风格的确在少部分人（主要是“死军迷”群体）中受到了极大欢迎，而在大多数玩家中反响平淡。所以说下一个问题就在于EA本身是否会将这种风格保持下去了——可以说，《荣誉勋章》作为EA在新派FPS领域的试水之作，它的反响如何是此系列未来发展相当重要的铺路石。而我们在这些年来已经看过太多EA那种急功近利目光短浅的发展方式：一旦反应不如预期，下一作就会毫不犹豫地大动手术一番。所以《荣誉勋章》的未来可能不关乎是否保持住现有的细节真实同时对表现力加以改进的问题，而是EA是否会彻底地抛弃掉现在这一作的所有优点和缺点，再另起一座炉灶出来。到时候我们可能会看到一个更加用力的“山寨《使命召唤》”：真实性什么的全部扔掉，玩家喜欢什么就给他什么。咱也炸个首都，战个美俄什么的，武器呢，什么科幻给什么，什么SCAR，MASADA，AA-12，XM29全给装上，爽了就行！

我想我们都不希望看到这种场面。


黄沙如暴雨般落下


漫天的烟尘，还是逆光的环境——这能打着谁呀！



天呐，你真高——地精、侏儒与矮人的奇谈

■湖南 Dawn

相较于令人战栗的狼人，这些小个子并非全然邪性，地精（Goblin）、侏儒（Gnome）、矮人（Dwarf）都有自己要操心的活计，它们大多安分地守着一亩三分地，不断磨砺自己的化工、手工、石工技艺，当然，也能完全支配自我意志。

地精（Goblins）

“喔，我想到了！来干一场有组织的犯罪吧？”

老玩家更熟悉的名字应该叫“哥布林”，这种省事的翻译既不讨巧又不传神，就像指代同种生物的“软泥怪”和“史莱姆”，哪个更容易让人记住特征呢？麻烦的是，在近半个世纪的翻译过程中，Goblin和Gnome、“侏儒”和“矮人”时常混淆起来，例如《魔兽世界》台湾省版本沿用了“哥布林”的称谓，而侏儒在他们那儿才叫“地精”。

地精在欧洲神话故事中没有太高的地位，但却有着非常广泛的分布，从斯堪的纳维亚半岛到大不列颠及爱尔兰、日耳曼民族的昔日属地，乃至北美移民大陆，这种狡猾生物的奇谈从12世纪开始口耳相传。在英国威尔士的弗林特希尔郡，有一座“地精之山”（The Hill of the Goblins）；在法国的莫尔坦，有一座“地精沟壑”（The Gap of Goeblin）；在加拿大安大略湖畔的博泰尔，有一道“地精之湾”（Goblin Bay），等等，不胜枚举，这都是它们存在的痕迹。英语中的地精流传自盎格鲁-诺曼时代，以拉丁语“gobelinus”为词源，结合了日耳曼词“Kobold”的概念，Goblin同时也是一个集合名词，也是红帽子（Redcap）、熊地精（Bugbear）等小个精怪的总称。

最早关于地精的文学记载是1638年英格兰John Suckling爵士（1609～1642）编排的一出名为《地精》的喜剧，但是这个“地精”其实意指窃贼，而非小鬼本身。其实自传说伊始，它们顶多淘气顽皮，漫游经过或者暂居周围人家时，会潜行偷走熟睡的人的衣服，还乱搬家具。据说其微笑能让人血液凝固，笑声能使牛奶变酸，果子从树上落下，看来也有不下于“沉鱼落雁”之美。1859年，英格兰Christina Rossetti姑娘作有一诗，唤作《精灵市场》（Goblin Market），其中将地精作为世俗人类渴望的象征，它们利用自己的魔法把戏玩弄折磨一个女孩，这就有些过了。再后来，现代幻想小说鼻祖J·R·托尔金的《魔戒》系列彻底将地精划为邪恶混乱的阵营，给地精做了一个归纳总结，承前启后。

现代地精的普遍形象是矮小精干，平均高度3英尺，通体暗绿色皮肤，四肢比例较为协调，倒是脸部相对宽阔，眼神晦暗，尖细的瞳孔闪现橘红或者灰白的荧光，鼻子扁平，要么就是尖而翘，嘴里有细小毒牙，大多以部落氏族方式群居，并且同一个部落，同一个肤色。早期奇幻作品设定中，地精也就是个肮脏懒惰、低等无脑的作恶小鬼，智商低得只能掌握本族语言。它们惧怕阳光，常年宅居在不见天日的雾山，或者阴暗潮湿的地下巢穴；它们不讲卫生，有较强的疾病抵抗力，真是环境锻炼人。它们喜欢生啖兽肉，但组织能力差，人多未必力量大，也就没法捕食大型野生动物，在《上古卷轴Ⅳ》里，它们也就停留在圈养巨鼠的原始养殖水准，在《魔戒》里，它们吃腻了素食行军口粮，就会对自己的受伤同类下口。

这种洞穴小鬼不怕官，就怕管，如果群落中稍有战略野心的头领上位——不论外族还是同类，调教一番后也能拼凑成数量惊人的军团。《魔戒》中，地精和兽人（Orc）其实是



DotA中的地精工程师，更适合被称为恐怖分子。《魔兽世界》里的地精不做亏本买卖，除非为推动火药研制事业献身

一个概念，都是堕落的精灵，电影又将其区分为雾山兽人Goblin，强兽人Uruk-hai和摩多巨兽人Hobgoblin。三者中属雾山兽人最为猥琐，本来就只比霍比特人（Hobbit）高一点点，还是改不了偶尔四肢爬行的习惯，但可以克服重力贴墙爬行。它们的血液是丑陋的黑色，装备落后，战斗力低下，内部不团结，士气也容易涣散。在《英雄无敌Ⅴ——东方部落》中，一级兵种地精有两大特性：一是懦弱，遭到近战攻击会逃跑，并且不反击，除非无路可逃；二是狡诈，当兵种总数下降到开战前的三分之一时会


在《哈利·波特》中，地精经营着巫师银行，而且可以寄存保管一切财物

叛变。在“战锤”系列中，地精属于毁灭阵营中的绿皮部落，比起嗜血的兽人，它们仅在人数占绝对优势时候才会开战，倒是其生存能力极强，例如分支之一的森林地精就会因地制宜地利用一切材料——哪怕是用黄金——来制作喂毒武器（《魔兽世界》中的地精表示无法想像）。

《神奇生物在哪里》是J·K·罗琳阿姨的哈利·波特世界的物种设定书。其中“花园地精”是一种可爱可怜的生物，它们在花园打洞，挖掘植物根部为食，因此也常把花园弄得一团糟。“除地精”的方法就是抓住它的脚踝转上几圈，再扔出去，晕头转向的花园地精会迷途难返，尤其当花园主人除地精时，它们还会冒出头来看热闹，笨得可以……等等！这货不是Goblin，这是后文将叙述的Gnome中的Garden Gnome，哎，我又混淆了。其实部分翻译者对此不平，所谓“地精”者，乃萃土木精华之灵物，是精而非怪，我们这里还管包治骨软风疾、皮里作痛的何首乌叫“地精”呢，哪能是这么个邪恶小坏蛋呢。如若列举地精与土地的联系，往往仅限于穴居以及善于挖掘地下隧道，反对者甚至鄙夷地认为，持“Goblin=地精”论者潜意识里是由“地”而联想到泥土的肮脏原始。

如果换一种角度，从“精”来解读的话，这个名字实在贴切。《哈利·波特》系列中地精经营着古灵阁银行（Gringotts Wizarding Bank，Gringotts被认为是Goblin-Run与Ingot的组合词，意为地精运营），而且善于打造魔法物件，格兰芬多宝剑就是地精作品。拜暴雪所赐，地精从只会抢掠的穴居者，演化为精于敛财的奸商、精于手工的匠人、精于火药的科学狂人三者合一的诡异形象。在《魔兽世界》中，地精是分布于凯赞岛的南方哈塔莱巨魔的一个亚种，几度风雨秋，经历了被盘剥和背叛的血泪贸易史，地精具备了无可比拟的商业嗅觉，昔日奴隶华丽转身为骨子里流淌着阴谋家血液的骗子——“只赚不赔”（Best Deals Anywhere）的天赋让地精不管在任何阵营派系购物都将得到最大优惠。它们不再是公社群居，而是由商业贸易所维持的松散体，名为公司。地精在几次大战中倒腾生意，不问战事，一跃成为世界经济秩序的制定者，金融创新者。推崇重商主义的贸易亲王分别垄断了自己特区内的矿业、伐木业、航运海运、奴隶运输贸易，甚至组织了自己的私掠队和偷猎队，火星、北极都有它们建立起来的中立城市。地精的贸易垄断建立在技术垄断的基础上，它们对机械以及火药化学有着不可遏制的好奇——天生就是炼金术技能+15的“化学达人”（Better Living Through Chemistry），麻烦的是，其产品却又以低可靠性闻名于世，哪怕是救命用的地精起搏器。


《魔法门Ⅶ》里所谓的“大耳怪”，就是“哥布林”或者“地精”的马甲，它们什么时候练得这么孔武有力的?


这些精明的商人顺手就把萨尔给救了，《魔兽世界》的历史真是充满变数


《魔戒》中的雾山兽人，看那尖嘴猴腮的狰狞嘴脸，其实就是地精


"战锤"中的地精牙突牧者，感觉比总是一脸坏笑的魔兽地精更为滑稽


Christina Rossetti的《精灵市场》中，其实玩弄可怜姑娘的是地精而非精灵


《英雄无敌Ⅲ》中的地精，就算骑着狼也是个棒槌

尽管地精和狼人一样，《大灾变》中的台词暴露了它们的粗俗不堪，但"时间就是金钱，我的朋友"，这句地精谚语还是很励志的！

侏儒（Gnomes）

"从放大镜里看，我的身材高大多了！"

Gnome一词来源于希腊词语"Gnosis"，意为"知识"，因为它们知道地下埋藏的贵重金属的确切位置。在D&D设定中，Gnome分作Rock Gnome、Deep Gnome（Svirfneblin）、Tinker Gnome（Minoi）、Forest Gnome，前二者热衷于挖掘开矿，第三种热衷于发明创造，第四种出没于丛林，但依然传承了对宝石尤其是翡翠的狂热追求，但群落稀疏，数量不多。由此看来，"地精"的名号似乎与它们更加匹配，但是朱学恒推广了"侏儒"的翻译。

"侏儒"一词无法描述Gnome的生活习性，矮小也是传说不断积淀的后生印象，它们被描述为通常穿着紧绷贴身的棕色衣服，戴着僧侣式样的兜帽，皮肤褶皱，有点驼背，就像小老头一样，因此也较为和善，不如地精狰狞。生活在16世纪的瑞士炼金术士Paracelsus在他的著作中把侏儒描述成"大地精怪"（Earth Spirit）。根据中世纪的一些传说，阳光会使暴露的侏儒变成石头或者蟾蜍，于是它们终日守护着大地结晶——矿藏，绝不容许外人开采，自己却拿来雕琢宝石，并且工艺不断精湛。很长一段时间，侏儒没有明显区别于地精的外表，二者都被认为是那些灵动光鲜的妖精（fairy）的对立面，19世纪作家霍桑（Nathaniel Hawthorne）在《重讲一遍的故事》（Twice Told Tales）中形容little gentleman时就说它"丑得可以当侏儒之王"。然而不同之处在于，地精很丑很暴力，不劳而获；侏儒很丑却温柔，是一种正派生物，勤恳工作，即使一生能活350岁以上，也不会主动与人接触。它们生平喜静，居住在温暖明亮的地洞中，周围有连绵起伏的石丘或者繁茂的树木作为天然掩护，它们利用巧妙的建筑结构，再加上一点小幻术，将家园隐蔽得很好。总体来看，侏儒同样喜好居家不出，但并不像矮人近亲那样厌恶地表，不过跨出氏族领地冒险会被视为背叛脱离行为。大部分侏儒对身材高于自己的种族都有些疑心，但不会上升到敌意和恶意程度，然而反过来，它们在对其不了解的人眼里却显得狡猾鬼祟，真是不幸。在美国童话家L·弗兰克·鲍姆的《OZ国》系列中，侏儒（诺姆，The Nomes，就是这么拼的）是OZ国最具威胁的公敌，续写童话的Ruth Plumy Thompson则改回了"Gnome"的拼写。

托尔金在早期作品中将"Gnome"作为深谷精灵诺尔多（Noldor，the Deep Elves）的另一称谓，因为热爱语言学的他明白这个词有着智慧之意，深谷精灵的首领即是睿智的芬威（Finwe），宝相庄严，出身非凡。不过Paracelsus老爷灌输的侏儒形象根深蒂固，托尔金的遗憾即是没有给Gnome正名，从19世纪中期开始流行的花园装饰——"花园矮人（Garden Gnome）"让侏儒停留在三寸丁的滑稽形象。在《半衰期2——第二章》中有一项成就是"Little Rocket


侏儒守夜人的雕像，它叫Baleerumple，目光坚定而深邃，面容慈祥可掬


还记得恩洛斯大陆上的这些神奇生物吗？它们都有各自的神话或是民间传说背景


霍比特人很居家，好交友，不远游，最后竟是由弗罗多和山姆单线完成了摧毁至尊魔戒的终极任务


在《半衰期2——第二章》里，如果有耐心，你可以一路携带花园矮人直到送其上火箭，至此解锁XBOX360版的成就——"小小宇航员"


哪怕死剩一个人，只要能护送花园矮人，可以解锁一项成就噢（《求生之路2》）

Man”，需要将那个花园矮人的装饰送上克莱纳博士的私人火箭里，在《求生之路2》里也有个成就名为“Guardin' Gnome”，也得从嘉年华关卡起带着这个玩意儿走。

事实上，除了不擅长雕刻宝石外，托尔金老爷子设定的“霍比特人”却比他的Gnome更像Gnome。他们高不过三英尺，“身材圆润，有着红扑扑的脸颊，蜷曲的头发，宽厚的面孔，明亮的双眼和一张习惯于微笑和享受美食的大嘴”——他们一天吃六顿，能举行一百多个生日Party。霍比特人最早居住于大河安都因的上游谷地，后向西北伊利雅德（Eriador）迁移，最终定居于夏尔地区（Shire），洞穴隧道是他们的温暖小屋。霍比特历史悠久，却从不抛头露面，以至于其他种族几乎不知道霍比特人的存在，因此中土世界最终由这种生性不喜远足的霍比特人完成拯救，此情足以动天地。


雾山兽人、长湖人类、精灵、索林为首的12名矮人再加上斡旋者甘道尔夫和比尔博·巴金斯，《霍比特人》最后的孤山五方大战着实好看。矮人对财宝有着异乎寻常的狂热，也是五方大战的肇始

霍比特人自称“Insider”，表明避世的态度，被世人了解后被俗称为“哈夫林”（Halfling），有种翻译叫做“半身人”，初一听很惊悚，再一听很讽刺。D&D后来也搬用了“Halfling”的种族名称，是由于版权归属而不能直接叫霍比特人——Ernest Gygax和Dave Arneson声称非常不喜欢《魔戒》，倒是设计出来的D&D比谁都像《魔戒》，“一个创造市场，一个占领市场，就像干柴遇到烈火，再怎么不情愿也会烧到一起”。另外有一种说法，Halfling其实是苏格兰语hauflin的变体，形容处于男孩和大男人之间的尴尬过渡层，莎士比亚就在剧本中用以描述一个男孩身男人心的家伙，不知是算作早熟还是侏儒症。


Martin Klebba（左）和Verne Troyer应该是如今好莱坞最有人气的两名侏儒……人类

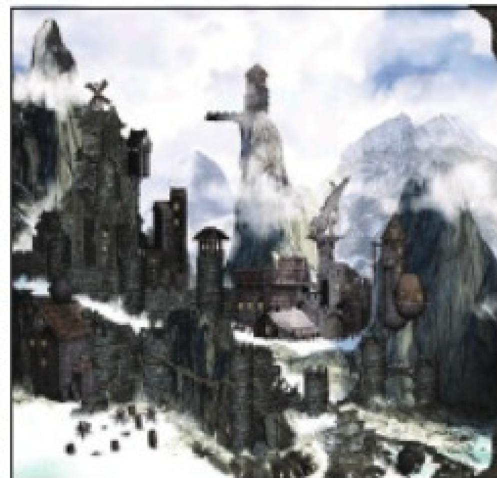
现代奇幻设定多将侏儒定义为一个善于发明的高智商种族，《魔兽世界》中，侏儒有着不输地精的科学狂热和理性思维，他们的发明更加和谐而且可靠，不像地精视破坏为科学的最终要义。比方说地精做退化射线，他们做缩小射线，还美其名曰为“世界放大器”。侏儒欠缺专利保护以及投资意识，似乎除了在个人车间里捣鼓发明，身边的一切都不值得关注，如果侏儒说“嘿，你的机器真不错！”，可能是调情，也有可能是真的被机器本身吸引。侏儒可以很有钱，连通暴风城和铁炉堡的地铁就是侏儒的发明专利，不过刚入囊中的金币马上就会转换为丁当作响的新材料或者雇佣探险者寻找材料的佣金。

矮人（Dwarfs）

“嗯，基本上我是一个社交型的饮酒者，每次只要有人说‘给我来一杯’的时候，我就会说，我也要一杯。”

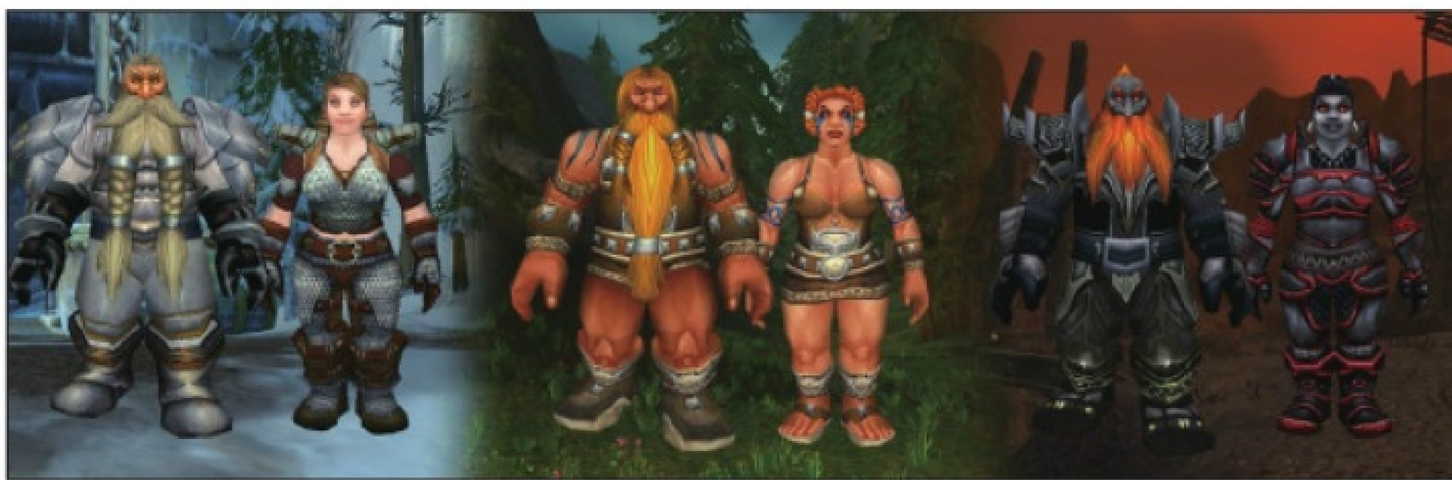
矮人是以北欧上古神话的产物，在《诗体埃达》（Poetic Edda，埃达这个词的含义无从考证）中，矮人由神王奥丁（Odin）和他的兄弟威利（Vili）、菲（Ve）取巨人布里米尔（Brimir）的血液和布莱恩（Blain）的四肢做成。而在《散文埃达》（Prose Edda）中，冰雪泰坦伊米尔（Yimir）被奥丁的兄弟合力击败，它的身体上长出两种不同的蛆虫，一种白皙而且温和，化作精灵（Elf），另一种黑色又狡黠（这能观察得出来吗？），化作矮人。由此可见，矮人才是精灵门当户对的对立面，而且光彩夺目的精灵也有着并不圣洁的前身。另外，Dwarf一开始并不意味着敦实的粗壮矮汉，矮化也是几百年来观念累积的结果。


吉姆利和莱格勒斯是在战场上培养出来的友谊，每逢斗嘴，矮人总是说不过伶牙俐齿的精灵


一座典型的矮人都市，强烈的北欧范儿

古挪威的矮人（Dvergar）传说奠定了矮人外观以外的基本属性，他们习惯居住在矿井、山林或者干脆在地底修建恢弘的矮人宫殿。尽管经历了悠久的地下生活，矮人并没有如《英雄无敌Ⅳ》的穴居人（Troglodyte）一样视觉器官退化，他们进化出暗视的天赋，在黑暗中可以看见周围60英尺的景物，穴居人则依靠红外感应勘察周围环境，两者机理是不同的。

矮人的石工技法了得，同时精通冶金锻造，铸造注魔神器的手艺世代相传。19世纪瓦格纳歌剧《尼伯龙根的指环》里养育齐格弗里德的工匠米梅就是山林矮人。而矿井矮人不如山林矮人那般善良守序，英国的康沃尔及斯塔福德郡至今还有矿井矮人的传说，一些矿工言之凿凿地说可以听见他们在矿道走动，如果不奉送食物，或者妄图接近观察，


不论是铜须矮人、蛮锤矮人还是黑铁矮人，男大伯女大妈的形象是没法扭转的

他们就会破坏工具，甚至引燃瓦斯制造坍塌。当然，这多少是转移责任的托辞。要知道，从重型机械到精密仪表，若是故障久未解决间歇发作，工程师和技师就会搬出“精怪”（Gremlin，《英雄无敌Ⅲ》里那个抛链锤、会修理机械兵种的一级兵就是Gremlin）的借口，而且这个借口延续了几个世纪。除此之外，传说矮人还精通“符文（Rune）工艺”，因为矮人认为反复无常的魔法是没法保障成功率的伎俩，就将魔法灌注在符文之中。“Rune”这个词可能起源于哥德语中的“Runa”，意思是“秘密的耳语”，后来被应用于一组北欧或日耳曼民族的字母中，这套字母一开始的功用正是魔法用途。

随着中世纪浪漫神话的发衍，北欧矮人的形象被慢慢加注了更多的喜剧色彩。无论男女，矮人都崇尚孔武有力的健硕之美，身形比浓缩的侏儒和单薄的地精要厚实得多。矮人古板固执，直言直语，毫不下流，并且大多数时候不苟言笑，因此要制造“冷幽默”效果，最好搭上一个矮人。矮人嗜酒，推测其原因之一是地下世界阴冷，建筑施工又很耗体力，不得已才养成高脂肪高热量的饮食习惯。《龙枪编年史（Dragonlance Chronicle）》的解释是，说曾贵为“世界元素”的矮人挺身而出充当圣石的守护者，从纯粹的能量形态堕落为血肉之躯，然而地底生活太无聊，就只有酗酒取乐了。《战锤》还有个很忧郁的解释，矮人时常怀念过去卡拉克安珂帝国的光辉岁月，而今种族却步入迟暮，国家不富强，心情很沉重，矮人这是借酒浇愁啊。

纵使嗜酒的矮人如何慷慨外放，但整个氏族大体趋于保守的外交姿态，并呈现极强的凝聚力和向心力。矮人一般没有具体的神祇崇拜，而更多体现为先祖崇拜。在D&D中，矮人崇拜“锻魂者”摩拉丁，《龙世纪》（Dragon Age）系列中，矮人也会推选“楷模（Paragon）”作为美德和高贵的典范膜拜敬仰，其地位相当于活生生的神。

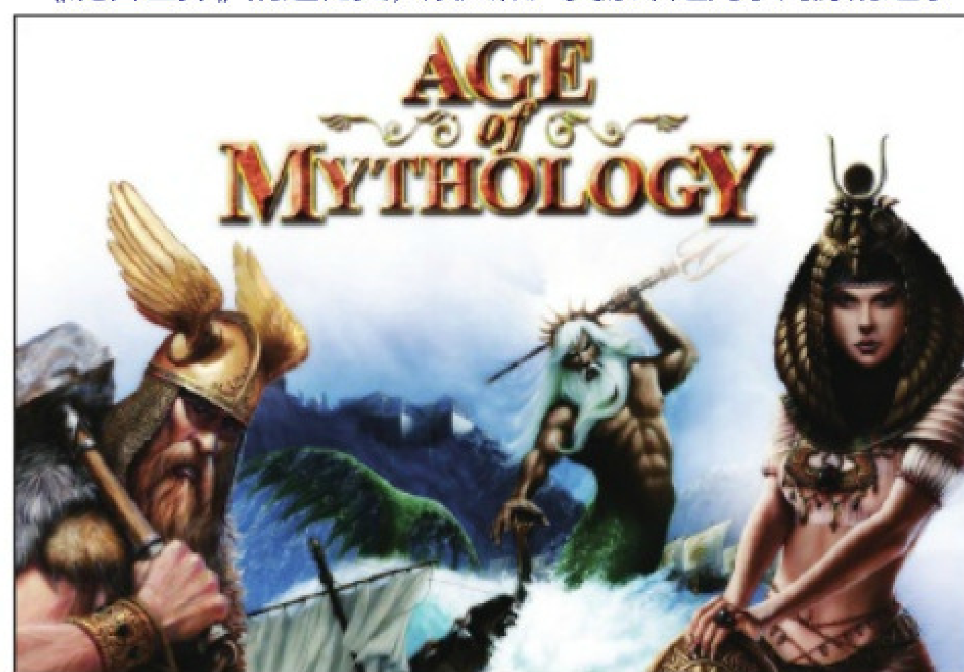
纵然有罅隙，本是同根生的精灵和矮人总存在着千丝万缕的联系，矮人的名字中就经常出现“Alf”的字眼。所以矮人虽然也比较邋遢，却能够领略美——建筑之美、雕琢之美、饮酒纵歌之美、冒险探宝之美、热血战斗之美，他们深层的基因其实有着和精灵一样的高贵且骄傲。不过在一些奇幻作品里，矮人就是从石头缝里蹦出来的。在托尔金的笔下，主神之一的奥力等待伊露维塔的儿女到来之前，实在难耐寂寞，就用岩石造成七个矮人始祖。他们诞生于米尔寇邪力肆虐的年代，于是奥力赋予矮人坚韧不屈的品质，即使是最后一个矮人，也会为光耀部族荣耀而血战到底。《魔兽世界》里的矮人也是泰坦于创世之初以岩石造成，他们是土灵之后。永恒之井的大爆炸让土灵陷入沉睡，再次苏醒后土灵变成了如今的矮人，而铜须氏族、蛮锤氏族和黑铁氏族的三锤之战又是矮人彻底分裂、由盛转衰的标志。因为石头一般的坚韧，矮人对魔法有一定的抗性，《魔兽世界》中的矮人可以激活“石像形态”（Stoneform），激活之后一定时间内对中毒、疾病和流血效果免疫，并且增加10%的护甲。穿越过去想像一下，要从字面意思上来看，矮人能否免疫戈耳工蛇妖美杜莎的石化攻击呢——从《魔法门Ⅶ》来看，似乎不行。

女矮人是什么形态？即使是在D&D里，这也是个莫衷一是的设定。“灰鹰”（Greyhawk）中，女矮人一样长胡子，只是稍微稀薄


一组《圣战群英传Ⅱ》中的矮人兵种头像，令人印象深刻



《魔兽世界》的进化史，矮人和人类原来是同宗同源的近亲



在《神话时代》里，矮人矿工的采集效率似乎要比凡人高

点；在专家级D&D的“被遗忘的国度”（Forgotten Realms）里，女矮人只长连鬓胡，不长髭胡和山羊胡；到了D&D第三版，女矮人的美髯不亚男性；到了“艾伯伦”（Eberron），她们光洁的脸庞一毛不长。在网络游戏《魔戒——安格玛之影》里压根就没有女矮人可选，真是遵从原著。托尔金的好友C·S·刘易斯在《纳尼亚传奇》中也将矮人设定为全是男性，不过可以与其他种族混血，凯斯宾王子的良师克奈尔斯博士（Doctor Cornelius）就是混血矮人。

时至今日，地精、侏儒、矮人的称谓、形象和个性总算是约定俗成了。现代化的高楼林立使得这些与地相连、依地而生的神奇物种失却了太多的寄存土壤。个体力量微弱，或者羞于见人，使得它们不曾像狼人和吸血鬼对人类构成过阴影威胁，唯一稍有现实依据的疑似矮人原型——尼安德特人也早在2.8万年前就灭绝，三种小个子生物在真实历史上的渗透也就微乎其微，只能无奈地止步于奇幻文学与床头童话里喽……

凤凰破咒
——WCG2010世界总决赛“魔兽”项目综述

■江苏 王念忠



前言：2010年的WCG世界总决赛，与2007～2008年一样，对于中国玩家来说，是有些伤感的。2007年，我们梦碎西雅图，Sky距离三冠王的伟业只有一步之遥，却被黑马“小蘑菇”意外终结。2008年国手的成绩更是惨淡，无人冲入四强。虽然本次代表中国参赛的选手个个实力不俗，有睿智的鬼王TeD（曾卓），飘逸的蛋总Th000（黄翔）和刚猛的小飞侠Fly100%（陆维梁），但是结果正如我们已经看到的那样，3个0:2全部止步8强。TeD终究没能打破种族劣势，优势下被世界兽王Grubby轻松逆转；原本夺冠希望较大的Th000，状态不佳，被另一世界级兽族选手Lyn所打败。而Fly则更为悲情，因感染风寒而高烧不止，这种状态下能进入8强已经实属不易。尽管国手全军覆没，本届WCG世界总决赛还是很有看点的，获得两次世界冠军的Grubby和韩国选手ReMinD最终会师决赛，不管结果如何，总会创造一项新的历史——成就历史上第一个《魔兽争霸Ⅲ》项目的三冠王，或是破除历史上韩国人无“魔兽”冠军的魔咒。命运似乎更加眷顾韩国人一些，洛杉矶城，凤凰破咒。

一、小组赛：ReMinD手热大秀女王躲飞锤，D组鬼王之争Happy更胜一筹

第一天的小组赛频频爆出冷门，但最终的结果并没有太让人意外。A组俄罗斯的暗夜选手Nicker战胜韩国兽族选手Focus，而Focus在与兽王Grubby的较量中再次失利，最终以2胜2负的成绩，排位小组第3。淘汰了Moon而获得韩国区冠军的Focus，直接挂在了小组赛里，让人有些感慨。A组小组赛最终以Grubby积12分小组第一、Nicker积9分小组第二携手出线的结果而告终。B组则较为平淡，Fly100%和Lyn首先进行了一场中国兽王和韩国兽王之间的较量，Fly100%力克Lyn，首战告捷。随后两人以秋风扫落叶之势，拿下组内其他路人选手，分别位列小组第一、第二出线。

C组被誉为死亡之组，组内有夺冠热门Th000，韩国小凤凰ReMinD和自信满满的丹麦冠军ThomasG。此丹麦冠军不可小觑，小组赛中两次用同样的女猎手Rush战术战胜了ReMinD。而ReMinD虽然没能抵抗住ThomasG的Rush，但仍然状态正佳，手感超热，在与Th000的对抗中两度获胜。第一场在地图TS上进行，小凤凰大秀女王闪烁躲飞锤，甚至上演了绕地图一圈，千里追杀残血MK的好戏。第二场在EI上面对Th000的3农民Rush战术，小凤凰临阵不乱，从容不迫地操作生命之树站起，用DH加两个AC轻松化解这一波攻势。小组赛完毕后Th000、ReMinD和ThomasG三人积分相同，进行首轮加赛。首轮加赛3人各一胜一负，再次站在了同一起跑线上，只好进行第二轮加赛。Th000似乎厌倦了这无休止的小组赛，“虎躯一震，神蛋附体”，20分钟迅速拿下两局，小组第一出线，并成功避开了八强赛与同胞Fly100%的战斗。最后剩下ReMinD和ThomasG来争抢这最后一个小组出线的名额。ThomasG尝到了女猎手Rush战术



D组内上演了鬼王之争

的甜头，决定不更换战术，但是所谓高手就是不会在同样的战术下连续跌倒3次。这一次ReMinD撑过了前期，速攀3本训练熊德，对于套上了返老还童的DH和皮糙肉厚的熊德，女猎手和月之女祭司是没有太多想法的。ThomasG打出了GG，小凤凰惊险晋级。

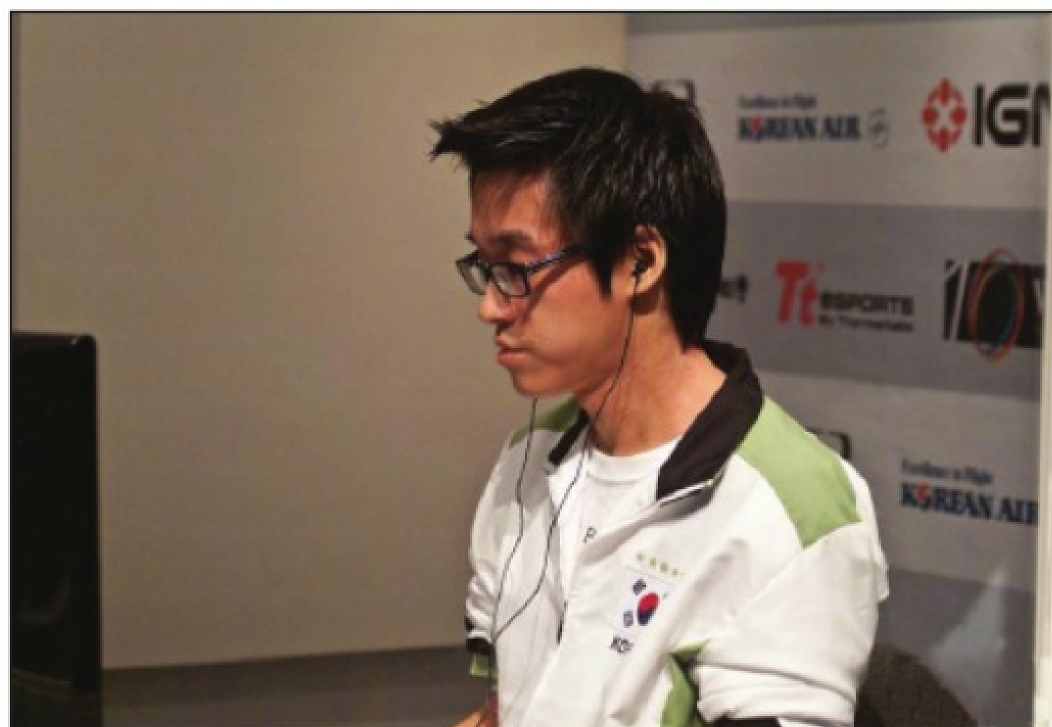
D组内中国鬼王TeD和欧洲鬼王Happy进行了世界鬼王之争。拜暴雪所赐，世界范围内的一流UD选手就只剩下这两人了，因此谁能战胜对方，谁就可以登上世界鬼王的宝座。众所周知，TeD让人称赞的是其睿智细腻的战术意识，而Happy则以犀利到恐怖的操作著称，想想去年淘汰Sky时那食尸鬼移步伐木细微到极致的操作，就可见一斑。然而在这场鬼王之争中，两人打得都较为保守，没有太多的激情碰撞。不同的是，TeD选择了DK首发，而Happy选择了Lich首发，这样Happy不但有了Lich的等级优势，3本的科技进度更是早于TeD。在TeD变出毁灭的一波强势期中，Happy非常聪明地避其锋芒，龟缩在家中等待女妖成型，有了反魔法外壳之后才走出家门与TeD交战。此时TeD的毁灭的魔法自动损失殆尽，而且面对反魔法外壳，Nova和毁灭基本被废掉，TeD立即溃败。而此时TeD选择了压制的同时开矿，溃败之后自然无力保矿，损失再加一成。经此一役，胜利的天平已经向Happy倾斜。总结起来，TeD败在两点，一是开矿，二是没有及时训练女妖。尽管TeD在鬼王之争中败给了Happy，但还是轻松地拿下组内其他选手，与Happy共同晋级。

二、八强赛：国手悲剧全军覆没，黑马Nicker力克Happy

出征之前，电竞界各路人士都是非常看好中国的三位选手的。Th000虽然在台面上看起来是个非常飘逸的选手，其实他在平时的练习中是无比勤奋的。Sky曾经说过，“Th000每天的生活似乎除了练习外就单纯得不知道任何其他事情。”Infi更是戏谑地对Th000说：“哥2009年20岁拿的是冠军，你娃今年也20岁了啊！”其中隐含的期许自然不言而喻。8强赛中，由于提前预知要与韩国兽王Lyn一决高下，Th000临时把ID换成了“panda.Amonster”（a monster，一只怪兽），让人捧腹不止。众所周知，当今的“魔兽”几乎是兽族独霸天下，兽族的剑圣（BM）更是有奥特曼之称，今天就看Th000这只“小怪兽”能不能扳倒奥特曼，来维护怪兽界的和平了。其实，Th000也是对兽族抱怨声很大的人，曾经经常抱怨说“再也不想玩‘奥特曼争霸’了”。

把奥特曼的事情搁在一边不谈，先来分析一下Th000失利的这两场比赛。第一场比赛在地图海龟岛TR上进行，Th000选择了二本Tower Rush的战术，二本升级完毕时居然从酒馆中买出了TK（地精修补匠），场下一片哗然，都以为飘逸的三蛋要放大招了。但是，从常理角度来分析，TK一般出现在暗夜的3本吹风流等战术中，更为侧重的是口袋工厂作为肉盾和地形阻隔的作用，而对于人族的2本TR，输出效果并不是很明显。如果农民设置为自动修理，还会让修塔的农民分心去修理口袋工厂，得不偿失。果然，Th000这一波并没能Rush下来，输掉了比赛。第二场三蛋在EI上选择了MK加狮鹫的战术，MK硬是让奥特曼跳劈得痛不欲生，狮鹫也被自爆蝙蝠悉数炸光，三蛋这只小怪兽终究还是没能干掉奥特曼，0:2落败，止步8强。比赛结束后，在返程的大巴上Th000告诉记者，其实第一场买出TK系为买错，他本想买出FL（炎魔），但是因为使用了改键而买错了英雄。笔者不禁为Th000感到惋惜，如果成功地选出了FL，二本的一波Rush必将强势许多，胜负自然难以判定。正所谓一失足成千古恨，在高水平的对决中，是不允许有如此重大的失误出现的，Th000只能再接再厉，来年再战。

小胖TeD这边面临的是一座难以翻越的大山——兽王Grubby。如今的版本UD如果想赢ORC简直比逆天还要困难，只有UD做到完美，而ORC出现重大失误，才能有一丝胜算，而且ORC在劣势的情况下还可以利用跑跑拆家流翻盘，俗话说“跑跑更健康”。



ReMinD手感一直很好



Focus负于Nicker和Grubby，小组未能出线



Th000凝神作战，表情一如既往地古怪



季军，又是季军，Lyn看起来很不满意

TeD前期小心谨慎，DK的练级和反隐做得都比较到位，当带球Lich和冰甲ZZ一波压到兽族家门口的时候，英雄的等级也是有优势的，但是还是硬生生地被剑圣的跳劈给劈了回去。当然兽王Grubby表现得也非常明智，由于在AI这张地图上，双方的基地之间是一条坦荡的大道，当TeD气势汹汹地压到Grubby家门口时，Grubby并没有立即回家防守，而是来到这条大道上截杀TeD的一些后续单位。尽管这次截杀占到了一些小便宜，兽族的胜利主要还是归功于剑圣的那几个关键性的跳劈。

被淘汰之后，TeD的QQ签名更新为“:(尽力了，还是打不过ORC，对不起了大家”，从中能体会到各种无奈。网友总结了一句话，用来描述当今的“魔兽”格局：“兽精争霸是主流，人类夹缝求生，UD史前文明。”在我看来，这是非常贴切的。自从上次更新了平衡性补丁之后，已经过去了一年多的时间，相比DotA的更新速度，或者“星际2”的更新速度，“魔兽3”可以说是一潭死水。包括知名电竞解说MagicYang在内的众多业界人士均给出了解决之道，认为可以像DotA一样，给跳劈加上CD，避免连续跳劈的出现，因为连续跳劈概率虽小，但会让人完全无法作出反应。或者让跳劈需要魔法才可触发，因为目前版本剑圣买活后可以直接参加战斗，给跳劈增加魔法消耗则避免了这一现象。尽管暴雪的技术部邮箱天天都被玩家抱怨不平衡的信件挤爆，但是暴雪淡定得很，一直无动于衷——有玩家猜测，暴雪这样做的原因是让玩家转移注意力到“星际2”上来，此言一出，网友纷纷称之为“真相帝”……

至于Fly100%的失利，还是在笔者的预料之中的。当得知Fly100%比赛的几天里一直发烧吃药坚持战斗，笔者不禁为之感动。这种状态下能力克Lyn并以小组第一的身份出线，已经很让人钦佩了。对于8强赛中负于ReMinD，Fly100%自我分析道：“自己好久没有打NE了，国内的暗夜选手都退役了，想练习却没得练。”这就能解释为何Fly100%在对阵吹风流的时候总是缺少原有的那一股霸气。在双方的兵力看起来能打成平手的时候，由于白牛缺魔驱散不及时和过于执著地秒杀英雄等原因，Fly100%的单位总是败下阵来红血逃走，两局都是这样。在返程的大巴上，Fly100%开玩笑说：“附近有没有海，我要去跳海。”可见小飞侠有多么的不甘心。回想起Fly100%出征前的QQ签名“有敌无我、有进无退、陷阵之志、永不言败”，不禁让人嗟叹不已。

至此，国内选手全部阵亡，2010年的WCG，又是一届不属于中国人的WCG。小组赛中挫败Focus的黑马Nicker再次击败鬼王Happy，但也没能走得更远，半决赛被手感热到发烫的ReMinD干掉。这又为ReMinD的最终夺冠埋下了伏笔。


PpG神情专注地凝望夫君作战　　恭喜小凤凰ReMinD破咒登顶!



与三冠王擦肩而过的Grubby，看起来并不是很失落

充满激情的韩国女解说


Fly100%的脸色明显不好


小胖TeD终究还是没能翻过兽王Grubby这座大山


Th000失利后很郁闷

三、决赛：凤凰破咒登顶，兽王虽败犹荣

半决赛中，Grubby与Lyn展开了内战，老道的Grubby依靠经验主宰了这两场比赛，与ReMinD会师决赛。决赛第一场，前期Grubby占尽了优势，3次打退月井，并打退和打爆商店各一次。2本后Grubby秀起了双线操作的好戏，BM牵制暗夜，TC带队练级。然而成也双线，败也双线，大师级吹风科技训练完毕的ReMinD立即吹起剑圣，由于没有保命道具，剑圣只能无限次被吹起，魔法耗空后难逃被群鸟围杀的下场。兽族当然不会对老大被围歼这事坐视不管，但因为在双线练级，部队半数残血，自然不是成型吹风部队的对手。ReMinD顺利拿下第一局。第二局的地图为EI，ReMinD的3本一波成功拆掉兽族的分矿，Grubby为了逃命而浪迹天涯，当ReMinD又趁机开起自己的分矿时，我们都以为ReMinD将要以2:0轻松夺冠，坚忍的兽王Grubby上演了绝地翻盘的好戏，完成了近乎不可能完成的任务！这场比赛可以说是本届WCG最精彩的一场比赛，没有之一。笔者将在文章的第四部分给出

本场比赛的详细报道。

两场比赛过后，镜头切给Grubby，能看出兽王脸上略显出一丝疲惫，刚才那场绝地翻盘实在是太惊险了，对于任何选手来说都会带来极大的心理压力。第三场比赛在TR上进行，这次ReMinD并没有心急，而是耐心地等待自己的吹风流成型，再一点一点地蚕食兽族的部队。反观Grubby这边，再次祭出了2发SH的战术，企图2本强势期限制暗夜的英雄，把ReMinD的吹风流扼杀于萌芽之中，但是这样做就放弃了TC对风德良好的片杀能力。ReMinD在关键局中表现得非常隐忍，2本被Grubby强冲后果断点出TP，耐心地等待3本吹风流成型，最终依靠风德的数量取得了比赛的胜利。恭喜小凤凰成功登顶！数年来，韩国人终于打破了"魔兽"项目无冠军的魔咒，而兽王Grubby虽然惜败，但在决赛中所表现出来的坚忍不拔的大将风范，依然让人敬佩。兽王虽败犹荣！



既有支持ReMinD的，也有支持Grubby的，好吧，我承认我是来看中间的美女的

比赛结束后，ReMinD面对记者采访时曾被问到，这个冠军对于韩国的"魔兽"项目有什么特殊的意义，ReMinD无法掩饰心中的喜悦，兴奋地说："这个冠军非常特别，我们7年都没有赢了。这个冠军不仅是我的，也是所有韩国'魔兽'选手和玩家的。他们也会为此感到兴奋和幸福。"对于这次破除魔咒取得冠军，ReMinD本人也许并不是最为兴奋的——韩国的两位解说面对镜头更是喜极而泣。举个非常非常不恰当的例子，这感觉就像中国人亲眼目睹国足勇夺世界杯。当然这只是个玩笑。笔者对这一男一女两位解说表示无比的敬意，他们的激情在解说界中可属翘楚，看到精彩操作时总会振臂呼喊，而且每年WCG都能看到他们的身影，作为电子竞技工作者，这一份热情和坚持的精神，也是非常让人感动的。

四、细节决定成败——决赛第二场精彩详细战报

在开始本场战报之前，笔者不得不提一下，NeoTV本届WCG实况转播的质量欠佳，关键性的决赛更是数次中断信号，看来信号质量的保障方面，NeoTV还有待加强。决赛第二场本以为ReMinD会轻松取胜，Grubby逆境中神奇翻盘，而坐在屏幕前的观众们只看到了故事的开头和结尾，过程是如何的却毫不知情。在此笔者为大家带来这场比赛的详细战报，以飨读者。

交战双方	EH.GIGABYTE.RMD vs EG.Grubby
比赛场次	WCG2010世界总决赛 决赛第2场
比赛地图	EchoIsles（回音岛）
APM数据	269.29 vs 268.86
比赛版本	1.24e

比赛正式开始，蓝色精灵ReMinD的古树在地图2点钟的位置开始生根发芽，而红色兽族Grubby的小苦工则在地图10点位置辛勤地建造起祭坛。初期双方打得都比较循规蹈矩，暗夜这边选择了单AC攀二本，而兽族则镜像般地选择了单大G攀二本。双方练完门口的333后，都往对方的家里走去，BM依靠速度优势，把一个AC砍成残血。夜幕降临，就在AC卡在树林边缘即将进入隐身的瞬间，BM手起刀落，收走AC性命。之后DH偷练中央市场的5级蓝胖，练完后残血被穿了草鞋的BM抓到，此时一只大G前来卡位，大G抬起手中的板斧行将砍下，ReMinD点出TP，DH6点生命值极限回程。

2本升级完毕后，ReMinD在酒馆里买出兽王，与DH一同赶往兽族家中，去拆除正在建造的灵魂归宿和兽栏。这里双方的操作都极为精彩，看到兽王往自己的基地里冲，Grubby反应迅速，立即操作3名苦工呈"品"字形围堵了兽王，阻止兽王进一步往自己基地内部走，BM更是及时赶回家绕到兽王背后，Grubby用3只苦工加剑圣居然十字围住了兽王！但是兽王仍然临阵不乱，因为DH身上有保存，足以平安脱险，于是拼死与剑圣对砍。ReMinD这边的操作更为精妙，从容地把兽王保存回家之后，利用DH和两只小猪反而把剑圣卡住，被抽干魔法的剑圣就这样活活被点死！此时SH走出祭坛，3次变羊才赶走了DH。前期的对抗中，ReMinD显然占到了不小的便宜。

Grubby选择趁乱放下分矿，ReMinD的3本科技升级完毕，立即买出TK，39人口气势汹汹地压到兽族家中，Grubby此时有40人口，但因为Grubby有分基地，多出5个农民，实际上兵力弱于ReMinD。在发现Grubby开了分矿之后，ReMinD挨着兽族大厅的边儿种起了战争古树，吹风大部队随即转战兽族分矿。兽族兵甲不足，不敌这一波吹风的强烈爆发，BM带领兄弟们亡命天涯。

此时处于绝对劣势的Grubby升级了掠夺科技，开始了他最擅长的跑跑拆家流。然而ReMinD的建筑学相当精妙，Grubby除了能拆掉商店之外并不能占到其他便宜。尽管如此，用50块钱的加速卷轴去换350块钱的回城卷轴还是相当划算的。Grubby拆了又跑，跑了又拆，如此反复了3次，终于把ReMinD惹恼。这次ReMinD决定与Grubby对拆，但拆掉两个地洞后发现，升级了掠夺的狼骑拆起来显然比自己更爽，于是再次交出TP。Grubby此时做出了一个无比正确的决定：在地洞被拆前的一瞬间爆满了人口，迅速把人口爆到59。TP后的暗夜精灵追赶着落魄而逃的兽族残兵，一直追到


ReMinD大秀心跳操作，DH空血极限回城


Grubby利用3苦工加剑圣十字围住兽王

了兽族家中，此时追敌心切的ReMinD操作失误，两个精灵龙走位过前，翻过树林直接来到兽族家中，被网下围歼。随后Grubby立即转换阵型，有人口优势，又有投石车输出的Grubby，把这一波成型的吹风部队给压了回去，零损失，Grubby这一役完成了不可思议的逆转！

尽管如此，此时Grubby与ReMinD也只是打成了平手而已，因为ReMinD已经趁着刚才压制到兽族家门口的时机，放下了分矿。Grubby此时有人口优势，于是不给ReMinD丝毫喘息的机会，59人口压入ReMinD家中，因怀疑ReMinD开了分矿，在兽族大部队进入暗夜家中之前，Grubby非常细腻地分出一只狼骑去暗夜分矿查看情况。在随后的激战中，ReMinD无暇顾及这只狼骑，分基地的金矿盖子居然硬生生地被这只孤胆狼骑给拆掉！可以说正是这一个非常细微的细节，直接奠定了Grubby最终胜利的基础。

把目光切回前线战场，双方僵持不下，Grubby兵力略胜一筹，BM非常给力地出了几个关键性跳劈，DH来不及反应，被活活劈死。Grubby趁机在暗夜家门口造下一根箭塔和一家商店，准备打消耗战，残血的兽族部队在药膏的滋润下，一会儿就重新生龙活虎。ReMinD看家中告急，便买活DH，单传回家，但拥有箭塔和投石车的兽族，打阵地战无比强悍，逐渐蚕食掉暗夜的吹风部队，暗夜的TK和兽王接连被干掉（出了224和260的跳劈），Grubby更是趁机强拆掉了ReMinD的祭坛，DH彻底沦为一个光杆司令。最后ReMinD站起3座大树（1颗永恒古树+2颗风之古树）进行最后一搏，无奈人口差距过大，暗夜只剩22人口，而Grubby还剩将近50人口。ReMinD孤注一掷集火于剑圣，但SH已经升到5级，一个奶链就加了回来。ReMinD最终打出了GG。

总结起来，这一场Grubby能够上演绝地翻盘的好戏，要归功于两点：一是爆人口的时机把握得相当准确及时，二是大战前分狼骑去分矿的那个细节。如果不是那只狼骑把暗夜的金矿给成功拆掉，暗夜可以2矿源源不断地训练风德，纵然Grubby操作再猛也无法翻盘。Grubby通过一个小小的细节，完成了不可能完成的任务！正所谓细节决定成败！


精彩反杀！ReMinD利用双英雄加两只小猪反而十字围杀了剑圣


ReMinD3本一波成功拆掉兽族分基地


ReMinD操作失误，两只精灵龙走位过前被围歼


这只离队的孤胆狼骑立下了大功


ReMinD用古树作为超级兵背水一战，无奈人口差距过大


Grubby在兽族家门口放下箭塔和商店，准备打阵地消耗战

五、结语：7年辉煌“魔兽3”，明年还有吗？

作为WCG的正式比赛项目，《魔兽争霸Ⅲ》这款竞技游戏已经历了7年的辉煌历程。然而，我们不难发现，这个项目的流行度在今天已经出现了严重下滑的趋势。从WCG世界总决赛的历史来看，2008年有55人参赛，2009年37人，到了今年，只剩下20人。往年小组赛都是分成8组，今年干脆分为4组，与普通的国际比赛并无差异。“魔兽”项目奖金的缩水则更为严重，ReMinD在比赛结束后就曾抱怨道，“以前每年奖金都很高，最高的是2万5，去年1万4，到了我这只有7千。”坊间传言，明年的WCG的比赛项目中“魔兽可能还有”，换句话说，明年可能就没有了。当然，“魔兽”目前仍然是WCG中最具看点的竞技项目之一，而且韩国人首次尝到了甜头，定然不会轻易将其撤掉，所以明年还有的几率是很大的。但是，后年呢？3年之后呢？面对这样一个畸形的“魔兽”版本，我们能依靠暴雪么？事实上，暴雪只是个游戏开发商，它并不肩负着电子竞技复兴的重任。不管前路如何艰难，这7年的“魔兽争霸”，都已在WCG的历史上写下了无比璀璨辉煌的诗篇。P

▶在线事件

“沉船门”沉的究竟是什么？

玩家们玩游戏是为了什么？为了开心、快乐、放松、结交朋友。网游公司运营网络游戏是为什么？首要目的肯定是为了赚钱。那么什么样的游戏才赚钱呢，以前玩家肯定会说要好看的画面、华丽的技能、宏伟的世界观、平衡的设置等等，但是随着网络游戏日益剧增，玩家们渐渐发现了一个问题，再好的游戏如果没有一个好的代理商，没有一个好的运营商那么这个游戏就可以放弃了。好的游戏环境是玩家继续游戏下去的根本，如果玩家在游戏里连最基本的游戏保障都没有，随处可见到Bug、外挂，运营商还利欲熏心的只想赚钱，那么这个游戏再完美最后等待它的也只是Over。

■河北 小狐狸

“沉船门”事件指盛大所运营的网络游戏《龙之谷》神圣天堂副本“孤岛沉船”出现Bug而引发的外挂事件。由于《龙之谷》的副本都是在同一平面 ，理论上是可以通过移动坐标的方式找到Boss从而利用Bug。而沉船门事件就是在《龙之谷》神圣天堂副本“孤岛沉船”里发生的。

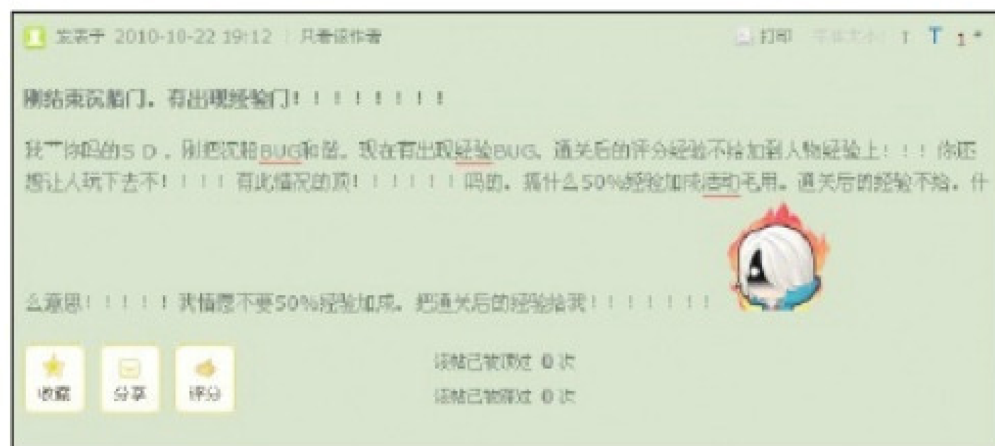
“沉船门”的降临

2010年10月19号是无数《龙之谷》玩家激动的日子，翘首期盼了日夜的新版本终于全球同步更新等级上线也解封开放到了40级。新版本更新后《龙之谷》神圣天堂有一个“孤岛沉船”的40级副本，而这个副本就是“沉船门”事件的发生地。

《龙之谷》游戏内所有的副本都是在同一个平面，在同一副本内玩家要经过传送门来切换画面。“孤岛沉船”副本是在同一平面的4个岛屿，玩家进入游戏以后利用外挂的“瞬移”功能就可以快速移动到Boss身边把Boss杀死。按常规来说Boss都是最后被杀死的，所以Boss死了以后玩家点完箱子在副本内就是无敌状态，但是此时的无敌已经没用了，因为没有怪可给你打，所以你也只能选择离开副本。在“孤岛沉船”副本却不是这样，玩家们进入副本杀死Boss后无视掉F12，瞬移回最初进副本的第一个岛屿上不打小怪直接进洞，进去以后就到达了第三个岛屿，把第三个岛屿上的怪物全部杀死后会出现一个红色关卡，重点就在这里，当你进入红色关卡以后你会发现提示你F12回城离开关卡的消息没有了，也就是说你回到了初进副本的状态。到了岛屿的里面内部继续无视身边的怪，直接瞬移到前面放3个雕像的沉船地点，把副本刷出的看守的怪杀掉后放雕像，接着又会出现一个红点关卡，进去以后到了Boss所在的中间岛屿，刚刚被你杀死的Boss此时已经生龙活虎的出现在你面前，把Boss杀掉后又出现通关奖励经验又出F12离开副本，你继续直接无视重复之前的动作。如此反复刷下去，玩家只要不出副本不掉线消耗进去一次的疲劳就可以无限刷该副本。

上面所说的都不是重点，真正的重点在这里，《龙之谷》的副本通关奖励是通关经验加上5%的频道奖励。那么我们就来算一下，“孤岛沉船”普通难度的通关奖励大概是6万的经验，加上5%的频道奖励是3000，那么第一次玩家总共获得6万3的经验。接着玩家用Bug第二次杀死Boss这次玩家所获得的奖励就是12万9105，第三次则是14万1860.25。以此类推基本两个小时就可以刷到40级满级。满级玩家所获得的经验奖励就会变成金币奖励，满级后第一次通关大概会获得两金币，然后再按着经验换算的公式开始累计，只要你不下线金币就会疯狂上涨，试想一下如果是一个工作室从发现Bug以后开始24小时不停地刷（龙之谷金币无携带上限），刷到21号早晨《龙之谷》维护那会是多么恐怖的一个数字。

其实这个Bug内测的时候已经有人说过，但是因为当时无从考证就被大家无视掉了，韩国方面据说8月份就枪毙掉了这个Bug。大部分工作室在19号就开始尝试是否可行，但是真正被普通玩家知道是20号的晚上，于是20号的晚上至21号上午维护期间，大批玩家知道了这个Bug开始蜂拥而至地刷。其实刷Bug的玩家分第三种，第一种玩家抱着侥幸的心理刷到了35级左右压一级的经验，第二种玩家刷到满级然后开始刷狗、打材料等，第三种玩家就是满级以后开始刷金币一夜暴富一千万金币，这对一个号来说相当轻松。21号上午，盛大发出10分钟后维护的通知，玩家们便开始大肆在交易所里疯狂购买一切他们觉得有用的物品，也有玩家开始把刷来的金币转移到了认为安全的账号上，用一切方法来减少维护后可能带来



沉船门后是经验门



秒刷黑暗脱机挂盛大你管得了吗?

的“损失”。

当然并不是所有玩家都刷Bug，因为从Bug曝光到盛大维护也就大概12小时，知道的人一部分是网上看到自己去试验一部分是被朋友告知，刷此Bug的人大概是《龙之谷》玩家的六分之一。

盛大的举措

当“孤岛沉船”副本的Bug曝光后，盛大作出决策的速度还是比较快的，头天晚上Bug盛行第二天上午就对游戏进行了维护，也正是因为这样许许多多的玩家甚至不知道这个Bug是什么。

10月21号，盛大网络公司对《龙之谷》紧急维护，并宣布对此事作出的处理。 对于近日利用游戏内Bug获得非法利益的账号，根据运营政策已经进行了永久封停处理，并对其非法收益进行收回。回收将采用回档的数据方式处理。

此次维护后，玩家也将会得到补偿，补偿方式如下：

1.10月21日，维护后发放300点活动疲劳值；

2.10月22日、23日，20点发放300点活动疲劳值；

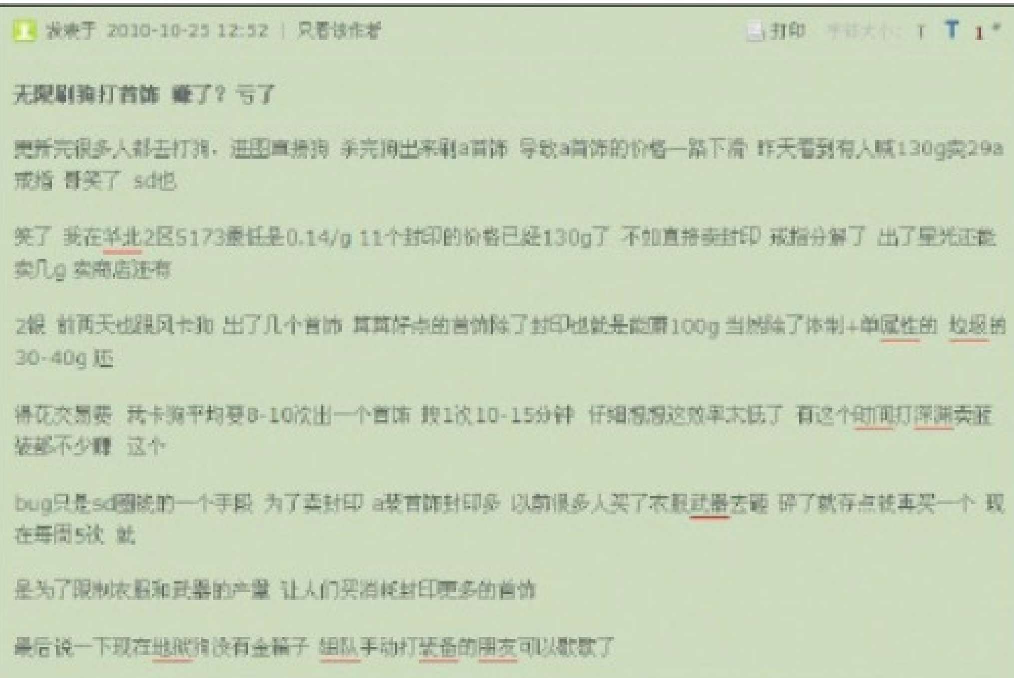
3.10月21日、22日，18点～22点，掉宝率提高50%；

4.10月21日、22日、18点～22点，经验值+50%；

5.原周末10月23日、24日活动保持不变，玩家每天消耗200点疲劳值，可领取“忘却之契约”1个。

10月21号的维护一直持续到了下午的16点，《龙之谷》才缓缓开启了大门，但是随之而来的是大概6万玩家被集体封号50年，而《龙之谷》鼎盛时期的在线玩家大概是50万，这一刀就切下去将近1/8的账号。此消息一出《龙之谷》的玩家顿时一片叫好声。

曾经的盛大何时对外挂下过如此的狠手，看看《霸王大陆》再看看《永恒之塔》，曾经的经典无一不是毁在了外挂的手里。其实玩家会有如此想法并不是全无道理，《龙之谷》一直可以使用辅助外挂，外挂的鼎盛时期攻击加速、瞬移、技能无CD等等功能全部都能使用，在这之前玩家用外挂刷黑暗称号也不过是被封一小段时间。账号是封了不过外挂依然可以使用，刷出来的强属性称号依旧在玩家账号上挂着，很多玩家都说被封无所谓，只要能解封只要称号还在那么玩家依然坚挺，何况外挂还是可以用的，只是不能用太强悍的功能。许多远程职业在更新之前的无聊日子里开着外挂刷刷小狗，再和朋友组队手动杀杀大狗，盛大对此都是视而不见，只要玩家不太过分他们就默许了这些行为。正是因为盛大一直以来对外挂宽容的态度才让很多玩家灰心，也让许多玩家在发现外挂和Bug后大胆地尝试。



官方BBS随处可见谈论外挂的帖子

玩家的欢呼和叫好声还没有落下，一批批新的叫骂声又如雨后春笋般涌现出来。原因很简单，很多玩家并没有使用Bug，但是登录游戏后提示自己的账号被封了50年。对此盛大一直没有给出任何回应，玩家所知道的就只是登录游戏时候的提示：玩家用非法途径获得利益等等所以账号被封50年。据玩家猜测，可能因为这些账号交易过刷出来的金币、可能20号进过“孤岛沉船”副本等等。

沉了什么?

1.盛大的名声

游戏出现Bug其责任就在于运营商本身，众所周知《龙之谷》已经被盛大买了下来，那么这个“孤岛沉船”副本的Bug盛大为什么没解决呢？内测的时候就有人说过这个Bug了，韩国方面8月份就修复了，那么为什么盛大没有修复这个Bug呢？所以说这次“孤岛沉船”副本所引发的“沉船门”事件第一责任在盛大，盛大也可能会说他们不知道这个Bug，但是作为运营公司消息还不如玩家灵通吗？连玩家和工作室都知道的Bug为什么运营公司不知道？这绝对是个借口。只能说是盛大根本没在意，或者是工作失误没有修复好，当然也有一种可能就是盛大被别人忽悠了，别人说此版本已修复Bug但其实不然，由此可见盛大的技术和责任心，盛大的名声再次沉到了历史最低点。

2.玩家的心

其实这次“沉船门”也给一些玩家带来了希望，因为盛大终于爷们了一次，狠心封掉了一批玩家的账号，但是也确实封掉了一批无辜的账号，伤了那些无辜玩家的心。那些用了外挂的玩家也觉得自己伤心，因为他们怪自己倒霉，怎么别人用外挂那么疯狂才封7天他们自己却直接被封了50年，这太难以接受了。

首先我们说下用外挂的玩家，其实直接性永久封掉他们的账号是不正确的，因为现在的玩家大多数都有在游戏里消费，普遍一身好装备的玩家起码也要在游戏里丢了最少一千块钱，那些全身强化+10的玩家更是少说三四千块钱，这次封号肯定会有这样的玩家在里面，虽然玩家用Bug是不对的，但是你也不能一棒子打死，把人家以前的努力和人民币就这样没收吧。开车违规还按规则罚款，法律上杀了人还要分下是恶意杀人还是正当防卫，Bug是盛大的失误才出现的，玩家恶意使用Bug用外挂是不对，按理来说玩家和盛大应该责任一人一半，那么盛大说他们不知道，玩家是知法犯法投机取巧，好，玩家占2/3的责任，盛大1/3的责任，这样总该可以了吧？既然盛大有责任为什么最后受损失的只有玩家呢？不能说因为逃过封号的玩家是你们的损失，所以就要把这个账算到了被封号的玩家身上吧。


最初傻傻的两人打黑暗


315消费电子投诉网
主办单位：中国电子商会
我的魔导32级，没用外挂，没刷级别，没刷钱，为什么被封了
发布时间：2010-10-27 19:15:56
我的帐号先被封50，现在又要永久封，为什么，我大号魔导没用外挂！可是被

32级玩家莫名其妙被封


+ 盛大客服人员态度差 无故封号
投诉状态：企业处理 发表于 2010-10-29
+ 盛大龙之谷随意封人帐号
投诉状态：企业处理 发表于 2010-10-28 22:47:41
+ 帐号永久封停，多次电话让等，不处理，已拖延1星期。
投诉状态：企业处理 发表于 2010-10-28 18:20:13
+ 盛大龙之谷嚣张封号，时间长达永久！！我的2000元人民币丢进大海了吗？

仅在21号，类似的投诉便过千

最好的办法就是刷级别的降级，刷金币的扣除，这才是正确的方法，而不是偷懒省事直接封号就完了，毕竟用过外挂的玩家在游戏里投入了人民币，还有很多被封号的玩家《龙之谷》的商城里还有点券。

接着我们来说下无辜的玩家，无辜玩家是“沉船门”可悲的牺牲品，为什么说他们是无辜的呢，因为他们并没有使用外挂甚至有的人都不知道有这么一个Bug，肯定有人奇怪，不知道Bug没用外挂都能被封？那是什么原因让这些玩家被封50年呢？笔者经过多方了解得出以下结论：

单笔交易金额过高

许多玩家在游戏里有购买游戏金币的习惯，你运气非常不好的买到了黑金（黑金指的是“沉船门”事件中利用Bug刷出来的金币）那么你的账号就封了。当然并不是只有购买黑金的玩家才可能被封。举例说明一下，A买了黑金以后买了B的装备，B身上就有了黑金，那么A和B全部都有可能被封号，如果B再购买了C的东西C再把钱交易给了自己的朋友D，那么ABCD四个人全部都可能被封，这是一个连带关系，只要你交易金额达到一个水平线你就有可能被封号。

去过“孤岛沉船”副本

封号以后很多玩家都说自己是无辜的，那么无辜的玩家你是否进入过“孤岛沉船”副本呢？如果你进入过就有可能被封号，因为6个小时的维护时间并做不了什么，盛大明摆着就是要一棒子打死，那么只要你进入过，盛大就有可能封掉你的账号。

级别过高

级别究竟多少算是过高盛大没有说，但就算是封号了，我们在21号也看到了很多40级的人，那么这些人是Bug刷的吗？不知道各位玩家有没有想过，开放新版本之前黑暗的票是可以刷的，一晚上刷两百张黑暗的票是没有问题的。新版本开放以后黑暗第2关有4万5的经验，第10关是7万的经验，14关是10万的经验。野队只要操作好职业搭配的合适打到20关是可能的。试问一下如果是4个人攒N多的黑暗票每天体力用光就去刷黑暗的话，他们21号会是多少级？这次“沉船门”中连34级的账号盛大都封，那么刷黑暗级别高的玩家被封也只能“内牛”满面了。

单次经验奖励过高

《龙之谷》的副本单人刷本经验是非常高的，许多玩家都喜欢4人组队去升级下本，最后留下那么一点点的疲劳然后自己去下一个经验很高的副本。每个玩家每天有700疲劳，买了VIP以后是850的疲劳，网吧代理奖励50疲劳，那么第一天许多玩家先用700疲劳，最后留下一点点去刷一次深渊模式的“黑暗大君主练兵场”，然后充上VIP获得了150疲劳，接着4人组队用普通模式做一下任务，再留下一点点疲劳再刷一次深渊模式的“黑暗大君主练兵场”，没疲劳了没关系，挂上网吧代理又有50点疲劳，找一个40多疲劳的普通任务副本去一次，留下几点疲劳继续去练兵场。深渊模式的“黑暗大君主练兵场”，通关奖励是，80万左右，如果是SSS的话还会有加成大概会到90万。盛大很可能是根据一个人单刷副本的经验来判定这个账号是否步入封号条件。

在新版本开放日到封号日期间使用过外挂

其实从19号到21号早晨使用过外挂的人不计其数，这被封的玩家只能说你自己运气不好，也许你并不知道Bug但是你用外挂的瞬移功能了，那么你很可能就被封了，就算你是开着外挂在“神圣天堂”站着、在竞技场里使用外挂，都有可能被封。为什么我要把这些玩家放在无辜的玩家里呢？因为盛大之前根本是不关瞬移等“普通”功能的外挂的，太多的人用外挂卡狗了，就算不小心按到了“攻击加速”类的功能也只是掉线，然后根据你被发现使用外挂的次数来进行封号，封号时间分别是3小时、12小时、3天、7天，以此类推，所以笔者才把这样的玩家也放在无辜玩家中。

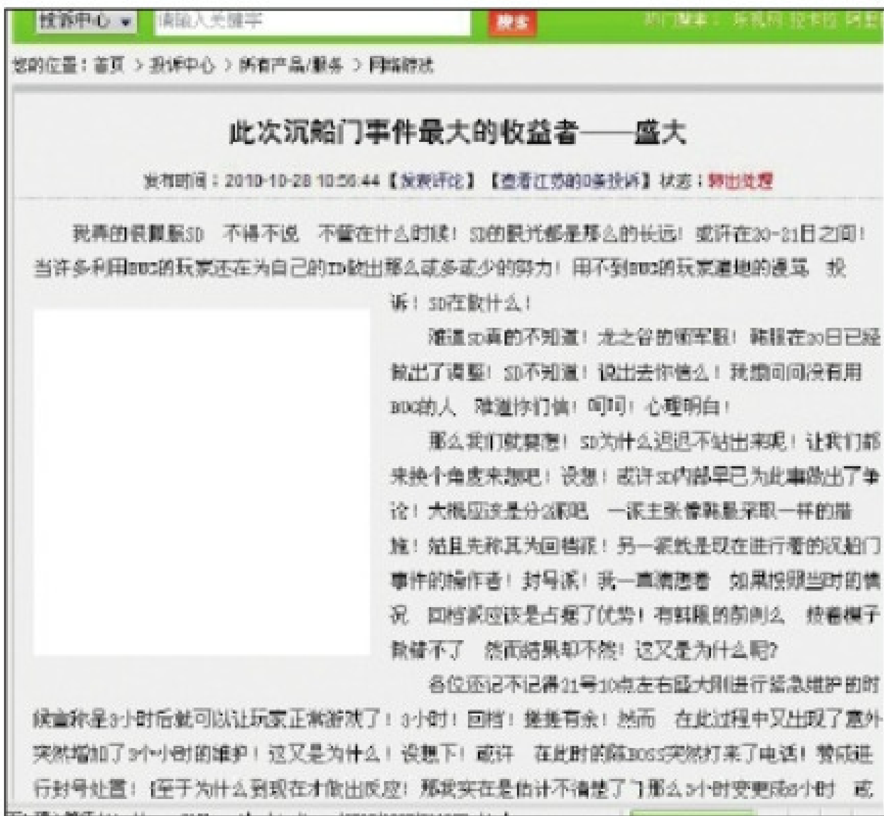
摸着良心说句实话，不论玩家如何被永久封号都是不应该的，因为盛大一直都没有给出他们封号的依据。就连历史中臭名昭著的暴君商纣王都刚愎自用，在崇侯虎打了西伯侯小报告后，商纣王虽然关了西伯侯但是当西伯侯送来无数金银珠宝后就立刻又放了他，还给西伯侯一个带着无数武器去讨伐小国的美差，更不忘在西伯侯临走之前悄悄说：“不是我要关你，是那个崇侯虎说你坏话啊！”盛大这一举动连商纣王都不如，堪比秦始皇焚书坑儒啊。就算没封号的玩家也在暗地里说：“狗急跳墙是因为畜生没理智不会思考，只听说过人教育动物，真没见过人效仿动物办事的。” 不透明、没依据的封号停权，唯我独尊随心所欲的盛大沉了无数玩家的心。

3.《龙之谷》的人气和在线

今时今日许多二三流的网络游戏公司早就看透了，秉着骂着骂着就火的原则宁可自己的游戏被骂也要叫玩家们知道有这么一款游戏。盛大可是一流的网游公司，《龙之谷》更是一流的网络



早期练兵场的Bug



您的位置：首页 > 投诉中心 > 所有产品/服务 > 网络游戏

此次沉船门事件最大的收益者——盛大

发布时间：2010-10-28 10:56:44【发表评论】【查看江苏的0条投诉】状态：转出处理

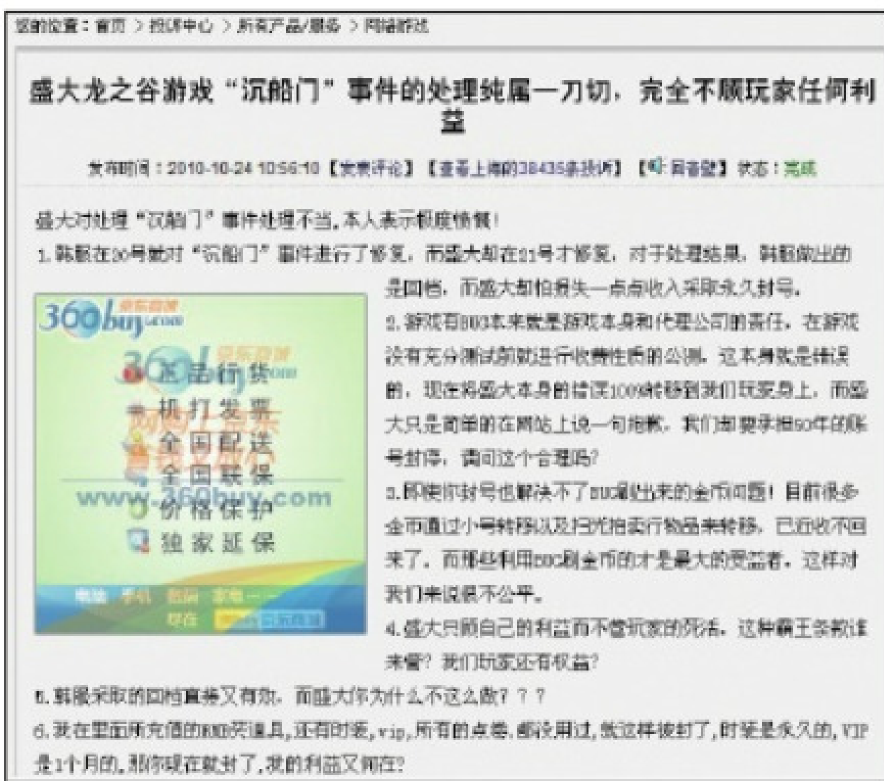
我再的很佩服SD 不得不说 不管在什么时候！SD的眼光都是那么的长远！或许在20-21日之间！当许多利用BUG的玩家还在为自己的ID做出那么或多或少的努力！用不到BUG的玩家遭她的谩骂 投诉！SD在做什么！

难道SD真的不知道！龙之谷的领军服！韩服在20日已经做出了调整！SD不知道！说出去你信么！我想问问没有用BUG的人 难道你们信！呵呵！心理明白！

那么我们就猜想！SD为什么迟迟不站出来呢！让我们都来换个角度来想吧！设想！或许SD内部早已为此事做出了争论！大概应该是分2派吧 一派主张像韩服采取一样的措施！姑且先称其为回档派！另一派就是现在进行着的沉船门事件的操作者！封号派！我一直猜想着 如果按照当时的情况 回档派应该是占据了优势！有韩服的前例么 按着棋子就错不了 然而结果却不然！这又是为什么呢？

各位还记不记得21号10点左右盛大刚进行紧急维护的时候宣称是3小时后就可以让玩家正常游戏了！3小时！回档！绰绰有余！然而 在此过程中又出现了意外突然增加了3个小时的维护！这又是为什么！设想下！或许 在此时的陈BOSS突然打来了电话！赞成进行封号处置！（至于为什么到现在才做出反应！那我实在是估计不清楚了）那么3小时变更成6小时 或

盛大的确是最终受益者



您的位置：首页 > 投诉中心 > 所有产品/服务 > 网络游戏

盛大龙之谷游戏“沉船门”事件的处理纯属一刀切，完全不顾玩家任何利益

发布时间：2010-10-24 10:56:10【发表评论】【查看上海的38435条投诉】【回音壁】状态：完成

盛大对处理“沉船门”事件处理不当，本人表示极度愤慨！

1.韩服在20号就对“沉船门”事件进行了修复，而盛大却在21号才修复，对于处理结果，韩服做出的是回档，而盛大却怕损失一点点收入采取永久封号。

2.游戏有BUG本来就是游戏本身和代理公司的责任，在游戏没有充分测试前就进行收费性质的公测，这本身就是错误的，现在将盛大本身的错误100%转移到我们玩家身上，而盛大只是简单的在网站上说一句抱歉，我们却要承担50年的账号封停，请问这个合理吗？

3.即使你封号也解决不了BUG刷出来的金币问题！目前很多金币通过小号转移以及扫光拍卖行物品来转移，已回收不回来了，而那些利用BUG刷金币的才是最大的受益者，这样对我们来说很不公平。

4.盛大只顾自己的利益而不管玩家的死活，这种霸王条款谁来管？我们玩家还有权益？

5.韩服采取的回档直接又有效，而盛大你为什么不这么做？？？

6.我在里面所充值的RMB买道具，还有时装，vip，所有的点卷，都没用过，就这样被封了，时装是永久的，VIP是1个月的，那你现在就封了，我的利益又何在？

受害玩家的投诉

游戏。以《龙之谷》的名气完全不需要靠骂声来打响知名度，然而会因此叫许多玩家说：盛大又毁了一款好游戏啊。原本喜气洋洋新版本开放许多老玩家回归，结果一出“沉船门”让《龙之谷》的在线人数和人气沉了。

“沉船门”的幸运儿

想必很多玩家都不知道，其实许多利用Bug的玩家并没有被永久停权，有意无意躲过这次浩劫，那么这些玩家是如何躲过的呢？

1.等级幸运儿

“沉船门”事件发生后，许多玩家在论坛或者QQ群里发了高级别玩家的截图，高呼盛大不公平有亲属没有被封，这里为盛大辩解一下。首先声明此事绝非虚构，有一队玩家利用“沉船门”Bug在20号晚上刷到了40级，然后21号凌晨4人组队跃跃欲试地去打深渊模式的地狱犬副本，结果他们很不幸地被系统踢下了线，然后4个人都给予了大概12小时的封号惩罚。当4个人12小时之后再上线，他们发现全队人都不在这次“沉船门”事件的封号名单里，因为他们在维护之前都已经被封号，所以悲剧变成了喜剧，过了使用外挂的封号时间,4个人又都可以上线了，而且不论他们在游戏中如何招摇过市盛大都没有再封过他们。

也就是说只要是在维护之前被封号的刷Bug玩家，那么大家都没有被永久封号，不知道是封号效果不叠加还是封号的人就不在这次审查当中，不过不论是什么，都证明盛大工作人员的细心有待提高。

2.黑金幸运儿

虽然有很多枪手在到处说盛大已经收回了黑金，但是各位玩家看看《龙之谷》的市场就知道黑金是否还存在，那么这些黑金为什么没有被停权呢？多方考证，目前《龙之谷》里流动的黑金绝大部分都是维护之前被刷黑金的玩家倒给了小号，他们很小心地把金币分成了小数目然后交易给无数的小号，等维护完毕之后再把这些钱全部集中在一个号上。不过也有一些超级幸运儿，他们把庞大的黑金交易给小号，小号奇迹般幸免于难，盛大的办事效率真如传闻中那样低得不是一点半点啊。

《龙之谷》的“沉船门”时间让玩家几多欢喜几多愁，归根结底最大的原因就是盛大办事不力，从最初知道Bug没有修复，到后来Bug曝光封号处理，再到后来有玩家无辜被封有玩家幸免于难，其最大的责任还是在盛大自己本身，出现Bug就是盛大的问题，就算盛大之前不知道，但是20号晚上Bug盛行的时候如果盛大紧急维护的话很多玩家就都不会被封号。游戏本身就是盛大在运营，盛大有责任为玩家创造一个绿色的游戏环境。没有技术修复Bug也就算了，维护后选择最省心省事省力的全部永久封号再次肯定了大家对盛大不负责的评价，《龙之谷》已经被盛大全权买下，盛大完全有能力查出有多少玩家利用过Bug、刷过黑金，更有能力然后把等级和黑金回档，为什么盛大没有这么做？《龙之谷》的玩家花了钱为什么没有享受到应有的服务？要知道只凭一次的封外挂并不能挽回盛大多年纵容外挂的名号。最后一提那些一边捶胸顿足后悔没赶上刷Bug，一边说“用Bug还来有脸来说不公平？”的玩家，请你们提高下自己的素质再出来见人。P

（本文仅代表作者观点，不代表本刊立场。）



有几人不受时装诱惑？



还有人如此真枪实弹打小狗吗？

▶快言快语

从艾泽拉斯俯瞰中国网游

作为一名今后从事游戏开发的的相关人员，我个人认为学习与借鉴外国优秀的游戏作品势在必行。但是学习不代表抄袭，借鉴也不是剽窃，更不是盲目的模仿和跟风，优秀的游戏作品必然有它的特质让人为之陶醉和震撼。暴雪娱乐公司开发制作的网络游戏《魔兽世界》，自2005年开服以来，吸引了无数玩家的关注和参与，如今俨然已成为世界第一网络游戏。2008年《魔兽世界》创造了两项纪录：以千万注册用户成为世界上最流行的大型多人在线角色扮演游戏，以及游戏中的美酒节成为世界上最大的虚拟啤酒节。为何《魔兽世界》有如此大的吸引力并且能够在游戏界做到长盛不衰，值得我们深思。

■湖北 沙滩上的小石头

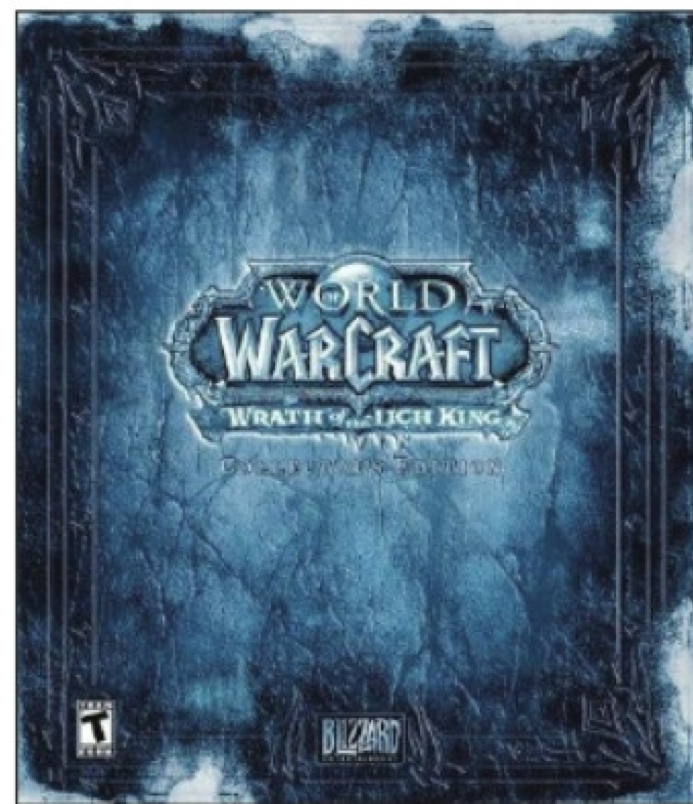
中国的网络游戏如今已经到了一个瓶颈期，老的网游还没有深入人心，新的网游又层出不穷，在数量泛滥的同时，质量能否得到提高令人担心。国产网游的差距在哪里呢？我将从游戏故事、游戏动画、游戏音乐、游戏美工以及游戏态度五大方面来进行比较和分析，找到我们的不足，进而来反思中国网游出现的一些问题。

游戏故事背景

众所周知，先写故事再做游戏是暴雪的一贯策略。“魔兽”系列的游戏故事背景，情节跌宕起伏，处处可见伏笔，引人入胜的情节可以引起玩家的求知欲、探索欲，同时大大增强了游戏的可玩性以及生命力的延续性。游戏的持久在于娱乐性或大或小，在于对玩家的吸引力或强或弱，而“魔兽”的故事背景如同小说般让人身临其境，参与其中。在游戏界，可以说这是一部宏伟的史诗巨著，游戏背景的定位也很好的给游戏风格奠定了基础。暴雪公司《星际争霸Ⅱ》的首席3D设计师Allen Dilling曾说，暴雪的设计风格即史诗风格。确实，久远悠长的历史背景，恢弘大气的游戏场面，人物角色的合理定位，角色语言的出色配音，以及地域、人物、道具名称的命名……无一不流露出西方文化历史的厚重感以及游戏对于欧洲中世纪文化的剖析和呈现，不同的种族均有着自己悠久的历史和灿烂的文化，这也映射出开发商对于欧洲中世纪文明的敬仰和痴迷。当游戏的背景与一个地域的历史文化完美结合的时候，那么他必定将超越游戏本身，上升为一种独立的文化，这恰恰也是“魔兽”系列游戏的完美之处。

好的游戏故事是整个游戏的基石，是一个游戏真正让人愿意去玩的根源。可以说游戏的故事背景是一款游戏的灵魂。而中国游戏的侧重点并不在这里。虽然近几年中国网游的盈利额逐年升高，但是其背后，很多游戏的侧重点是放在如何从玩家身上最大限度的榨取可以利用价值来兑换成人民币。据调查，2009年中国网络游戏市场实际销售额达到256.2亿元，年比增长了39.4%，并带动电信、IT、传统出版等相关产业产值近550亿元。不可否认，中国网络游戏的市场赢利确实很大。但是这样一个数额巨大的利润背后，又有多少人是因为游戏本身的可玩性而去花钱玩游戏，是游戏本身的优秀吸引人？还是玩家被众多看不见的捞钱条款带来的利益所诱惑，这还要打下一个大问号。我想，这一问题清晰明确了，游戏产业才有一个良性的发展和共赢的局面。

游戏的故事背景给游戏策划奠定了好的基础。出色的任务设计和合理的关卡设置很好的结合了游戏的故事背景。每一个玩到一定程度的玩家都可以清晰地了解游戏的故事背景和情节发展，可以说“任务”很好地完成了自己的任务，即讲故事。无论是“冰封王座”的单人闯关模式还是《魔兽世界》的任务模式，都很好地将游戏的历史和文化植入到每一个玩家心中。众所周知，中国的文化源远流长，我们有引以为豪的五千年文明史，有着本民族深厚的文化底蕴，可是无论是游戏作品还是动画作品，这其中有一部分都给人一种金玉其外败絮其中的感觉。举游戏为例，并不是说游戏故事背景取材于某部著作就是有文化底蕴，而是要将传统的精华元素融入到游戏



《魔兽世界》是一款气势恢宏的史诗级网络游戏，是游戏乃至游戏艺术史上一座丰碑


阿尔萨斯的故事被广为流传，其背后映射出暴雪在游戏故事编写上的功力，更是反映出暴雪对于历史文化的深度剖析以及其超强的创新能力


《巫妖王之怒》是游戏CG史上史诗级别的大作。从设定到画面，无不给人以视觉的冲击和心灵的震撼

中。有些游戏，看似厚重的故事情节背后，却充满了许多无聊与低俗的设计，开发商绞尽脑汁地思考如何捞钱，将原本优秀的文化扭曲与重新定义，这就让游戏的质量大打折扣。现实的残酷逼得艺术不得不贬值、变质来换取金钱，长此以往，优秀的游戏作品将难以呈现。无论是动画还是游戏，难以突破自己的瓶颈或许来源于现实的逼迫，但是自己也应当反思。我个人认为中国的动画和游戏，以本国的文化为依托进行创作这本身没有错，但是却难以突破传统文化的束缚和禁锢。作品总是一味的翻新，将众所周知的文化故事进行流水账式的演绎罢了，毫无创新可言。看过《功夫熊猫》的观众，也许会对其3D技术的细腻与逼真赞不绝口，但是我更加欣赏的是其用一个全新的故事，对中国传统的深厚文化做出了完美诠释，这才是其灵魂，也是令国内同行汗颜之处。

“魔兽”的故事背景值得我们思考的，不仅仅是如何去编写故事，去演绎故事，而是如何将本国的优秀文化与游戏做到完美的结合，如何用游戏本身的质量来赢得玩家的尊重和喜爱。希望绞尽脑汁的开发商多在游戏故事上花一些时间，在游戏策划上下一下功夫，这也正是国产网游能否做出一款巨作的关键所在。

游戏CG动画的风格与差异

游戏中的CG动画其实是用3D模拟引擎制作的动画短片，其画面绚丽真实，是玩家对于游戏了解的一个重要的媒介。游戏CG动画的风格往往取决于游戏本身，其视觉特效的质量，则是取决于制作公司艺术欣赏水平的高低、3D特效技术的好坏以及投入的时间和金钱的或多或少。不得不说游戏CG动画直接传达的视觉感官和故事内容，是吸引玩家的一个重要手段。电子游戏不断地采用电影运镜来增加剧情的代入感，玩家在视觉享受的同时，也会被优秀的剧情深深地震撼或者感动。不得不承认，暴雪在“魔兽”CG动画上，确实下足了功夫。可以说每一部CG动画都是游戏史上的经典之作。随着电脑技术的不断革新，“魔兽”系列的CG作品也在不断进步，直到《巫妖王之怒》的诞生，可以说CG艺术也达到了它的顶峰，其艺术表现水平之高令人赞叹不已。冰封原野雄伟壮观的场景布置与冰封峡谷磅礴大气的景物设计给人以心灵的震撼；镜头节奏的快慢结合以及多种镜头表现手法的运用，也使整部影片的视觉冲击力大大增强；气氛的渲染更是达到了极致，蓝白的冷系色调以及昏暗压抑的灯光布置在渲染悲凉气氛的同时也让观众深深感受到了大战前夕的积怨感和压抑感。3D技术的运用也让很多玩家感受到次世代技术的细腻与逼真。影视级别的视觉效果让人在对游戏CG赞叹不已的同时，也更多的期待游戏本身。这就是CG带来的震撼和利益。这部CG作品可以说是游戏史上的巅峰之作，在将“魔兽”文化上升了一个新高度的同时，更是成为了CG动画中史诗级别的作品。

相比较而言，中国游戏在游戏CG动画这方面始终比较薄弱，一方面制作游戏CG动画的成本相对很高，而国产网游游戏制作工期较短且CG动画需要消耗大量的时间和金钱，因此国产网游的CG动画在数量少的同时，质量也较低，往往不能得到玩家过多的关注和认可。另一方面，游戏风格决定了游戏CG动画的风格，中国网游过多的依赖于“中国风”，诚然像“仙剑”“剑侠情缘”等游戏的CG确实很好的结合了中国古典元素，成为国产网游动画中难得的精品。但是国产网游整体千篇一律的艺术风格和令人厌恶的盲目模仿使其鲜有佳作诞生，视觉疲劳的作品也难以令玩家对游戏本身产生兴趣，使很多游戏自宣传起便走向失败。国产网游向来忽视游戏CG的制作与其发挥的作用，而游戏CG作为游戏的重要宣传手段，可以说相当于玩家了解游戏，能否爱上这款游戏的重要媒介，因此对游戏CG质量的提高势在必行，这也是能否做出一款优秀游戏作品的重要环节。

游戏中的背景音乐以音效设计

游戏被称为第九种艺术，是因为游戏艺术设计是一种集合了绘画艺术、动画艺术、电影艺术、平面设计、工业设计、建筑设计以及音乐艺术的综合型艺术，是各项艺术完美的综合体。这其中，音乐艺术对于游戏的发展以及游戏本身的优劣起着至关重要的作用。玩家单纯的在视觉特效的冲击下去玩游戏，是很难做到全身心投入其中的，因此音乐的感染力毋庸置疑，不同的音乐渲染出不同的气氛，以最大化地烘托游戏氛围。音乐的代入感也是至关重要，做任务与战斗的音乐截然不同，玩家的思维以及态度亦不同。可以说，音乐是一只看不见的手，在掌控游戏节奏感的同


在资料片《巫妖王之怒》中，镜头节奏的多种变化以及颜色的合理搭配，给观众带来视觉享受的同时，更多的是心灵的震撼


暴雪的作品无不给人以视觉的震撼和冲击。这些出色的原画设定让游戏的质量有了保证







左图：暴雪美工组插画师Peter Lee为《魔兽世界》中被称为魔法之邦的达拉然绘制的场景概念设定图

右上图：暴雪告诉我们，出色的概念设定结合优秀的美工，才能造就一款精品游戏

右下图：《魔兽世界》的美工全部采用手绘的形式，其画面生动之余，也非常震撼。然而美工的背后，是暴雪出色的概念设定

时，无形中也牢牢控制着玩家的思维，调节着玩家的情绪。所以优秀的背景音乐和出色的游戏音效，是一款游戏成功的重要因素。在暴雪出品的游戏当中，无论是“冰封王座”还是《魔兽世界》，音乐已经超越了自己本身的价值，仅在《魔兽世界》中的背景音乐就不少于30首，且每一曲都为玩家所铭记。该游戏中音乐不单单是一种工具的存在，它已经成为一台音乐大戏独立存在，展现了音乐艺术的魅力和感染力。可以说它不单起到渲染气氛，烘托场景的基本作用，更给人一种心灵的引导和指示，抑或是精神上的享受，让灵魂与游戏世界融为一体的重要媒介。

中国的网络游戏，在浓郁的中国风背景下，琵琶、古筝、三弦、锣鼓等中国传统古典乐器都有了其用武之地，确实也营造出许多意境悠远美轮美奂的游戏氛围。好的游戏音乐，一定是有着深厚的文化底蕴作为依托同时很好地融合了游戏风格，在这一点上，中国的网游应该是有着独特优势的。但是问题在于，一方面音乐的数量偏少，很多游戏的背景音乐总是时断时续地反复播放，这样的音乐不但没有随着场景的变化而改变，反而容易让玩家产生厌烦和枯燥的情绪，是对于游戏质量以及玩家本身很不利的因素。其次，游戏音效的风格特色还不够，换句话说即音效没有能够很好地塑造出人物的性格和特征。玩过《魔兽世界》的玩家一定都记得那句经典台词“为了部落”，所以音效设计的优劣不仅在于语气抑扬顿挫、清新雄浑的差异上，也存在于台词措辞组句上的差别上。国产网游在这一点上明显娱乐性更强一些，很多NPC的台词结合了当下很多流行语，这样“别出心裁”的设计也许可以博得玩家的会心一笑，但也可能会让玩家感到别扭，难以适应。一款优秀的游戏，一定是让玩家尊重的，而不是成为玩家调侃的对象，我们的游戏在设计的时候，应当更多地去构思如何用音效去塑造人物的性格，去让玩家领略游戏的魅力，而不是成为玩家的笑柄。

音乐以及音效要做到融情于景，用强烈的代入感让玩家在游戏世界里享受音乐的魅力，缓解疲劳或者调节情绪。游戏音乐发展到今天，日益的成熟和完善让其不再是配角，2008年7月16日在上海举行了《魔兽世界》音乐会，这次由第九城市主办、著名钢琴艺术家许忠执棒、东方交响乐团演奏的“艺术跨界年度创举”，不仅让全世界的玩家领略到这款史上最成功网游的魅力，也领略到其音乐的无比震撼。这也应当成为中国网络游戏发展的方向。当然，在慢慢前进的道路上，更要扎根于本土文化，在文化中孕育，在游戏中诞生，在玩家中引起共鸣，甚至超越游戏单独成为一个不依赖于游戏独立存在的元素，这才是成功的游戏音乐，更是很多游戏公司应当努力的方向。

游戏的美工

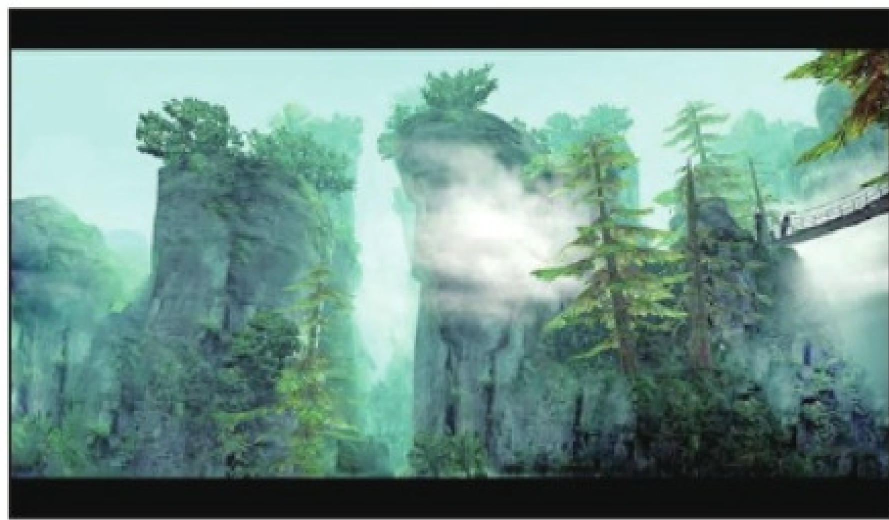
其实在游戏美工这一点上，中国的网络游戏如今并不落后。2009年7月，在国际游戏美术设计大赛Dominance War Ⅳ中，来自中国的黄光剑获得了二维组的冠军，中国游戏美术工作者的美术功底可见一斑。近期发布的《天下贰》中，将中国

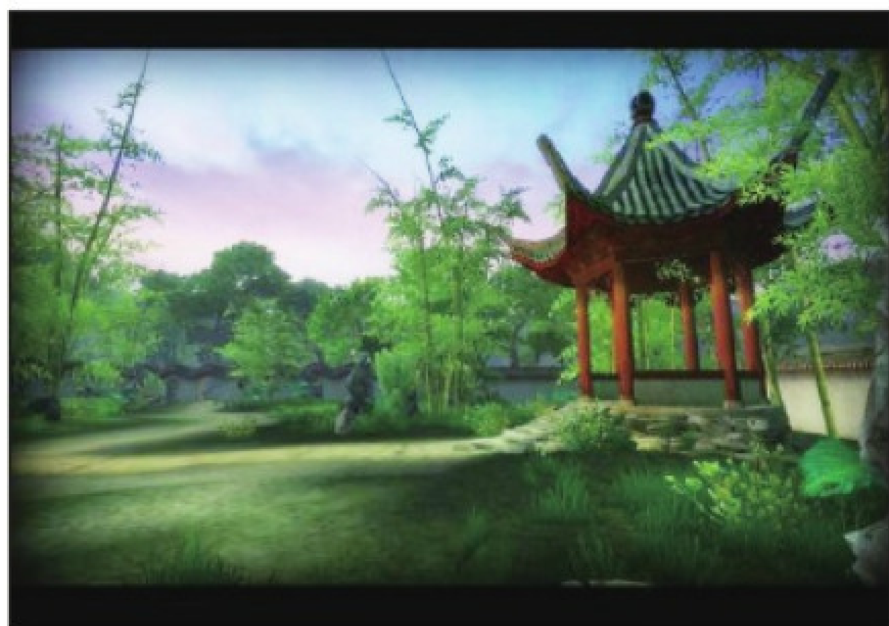


众多精美的插画也是玩家痴迷于《魔兽世界》的原因之一。暴雪非凡的概念设定是其令玩家倾心的重要因素之一



《天下贰》的场景制作非常优秀，其美轮美奂的场景国韵浓郁，画面相当精美


《天下贰》中的场景绘制采用了中国画中散点透视的技法，让整个画面的美景尽收眼底


“中国风”影响了一大批国产网游的艺术风格，网游将中国元素表现的淋漓尽致将成为佳作，反之过于依赖则可能事与愿违，这俨然成了一把双刃剑

元素发挥得可谓淋漓尽致。无论是绘画风格还是概念设计上，都流露出了浓郁的中国风格以及中国民族特色。游戏美工不仅带有西方写实主义油画的厚重感与细腻感，更有中国画的渲染效果和意境之美。人在游戏中，仿佛画中游。更重要的一点在于这款游戏借助了中国画中传统的散点透视法，同时提炼了很多中国古典元素的精华来表现山水等大场景，所以游戏给人一种大气又不失唯美的感觉，个人认为其背景音乐不是很成功，但是其画面效果确实是国内网游中的精品。

其实，近些年来中国的游戏市场上并不缺乏美工人才，缺乏的是创新与设计，在五年之前暴雪开发出的游戏直到今天玩家依然觉得其画面相当优秀，这正说明了其超前性。我们的美工很优秀，但是我们更需要的是创新和好的设计，这一点尤为关键和重要。诚然像暴雪开发的游戏中也会有美工设定的错误，比如在“冰封王座”中，人族铁匠铺的屋顶贴图绘制有些失误（背对玩家的一边，屋顶一角贴图没有画完，且整个瓦片的位置与屋顶不吻合），但是这点小的瑕疵并没有对其“暴雪出品必属精品”的金字招牌产生影响，原因在于这款即时战略游戏的可玩性完全大于其美工的价值，游戏的创新模式与许多新的概念设定给当时玩家一种全新的体验和感受，并且成功地占据了游戏市场。因此归根结底，游戏的概念设定以及游戏的创意更需要揣摩与研究，美工是一种视觉的表现，当然如果有好的设定，那么结合优秀的美工设计师，就能做出完美的作品。



暴雪公司给中国的游戏公司好好上了一课

随着《魔兽世界》的上市，很多以其为主题的插画不断出现在各大网站以及论坛中，再次证明了《魔兽世界》在美术设定以及美工技法上的超前与优秀。中国的一部分网络游戏，任务模式效仿欧美，人物美工效仿日韩，“中国风”俨然成了一种掩饰，一种形式。我想，中国美工发展的方向，更多地应该将重心放在概念的设定和创新上，结合本国优秀的美术理念以及技法，才能创作出令人铭记于心的作品。动漫市场上，经常可以看到牛头人，矮人战士等这些暴雪的经典角色，这也再次从侧面证明了其成功。因此优秀的美工结合优秀的概念设定，才是最出色的艺术品。毕竟，创新才是创意产业的核心。随着次世代技术的普及和大量运用，《魔兽世界》也在不断的更新换代，让其画面更加优秀。也希望中国有更多优秀的大作诞生。

做游戏的态度

态度问题对于一个艺术工作者来说，毋庸置疑是其能否创作出优秀作品的重要因素。在中国国游戏界，有这样一个问题一直没有明确。我们做游戏是为了实现自己的梦想，做出让世人震惊，令后人惊叹，在游戏史上名留青史的大作？还是为了生计，为了过日子？也许很多人会说都可以实现，但是在公司做项目和在学校做毕业设计是完全不同的两种感受和体验。我想，做出玩家喜欢的游戏是每个游戏商共同的目标，可是在如何吸引玩家的过程中，游戏的质量起了决定性因素。我们对待一款游戏，应该以严谨认真的态度和对玩家负责的责任感来做，在做自己喜欢的游戏的同时，也要让更多的玩家爱上它，这才是成功游戏的标准，即厂商有钱可赚，玩家愿意参与。暴雪公司的宗旨是致力于创造有史以来最棒的史诗级娱乐体验，其追求的目标就是精益求精。而趣味第一的原则更是暴雪八大核心价值的首要价值，充分体现了暴雪对玩家的负责，也是对自己的负责。我想，这才是最值得我们学习和借鉴的。



《魔兽世界》第三部资料片已经发售，经典还在延续，传奇仍在上演。欣喜之余，也期待国产网游可以看到差距找到不足，不断进步，力争做出属于中国人自己的史诗级大作

随着新资料片“大灾变”的推出，《魔兽世界》的游戏故事也将告一段落了，但是作为世界第一的网络游戏，其价值已经超越了游戏本身，而其影响力则可能会持续几年、几十年，甚至是更长的时间，在游戏以及游戏艺术史上，都将成为一座丰碑。暴雪的出色与成功在给中国的游戏开发商好好地上了一课的同时，也给我们这些今后从事游戏行业的相关工作者确定了很好的努力方向和奋斗目标。

也希望在不久的将来，我们从事游戏行业的年轻一代，可以创作出属于国人自己的国宝级大作，让我们的中国玩家不再瞻仰高不可攀的艾泽拉斯，这是一个梦想，更是很多玩家共同的心愿。P

（本文仅代表作者观点，不代表本刊立场。）

▶深度关注

运筹帷幄，决胜于千里之外
RTS网游的困境与出路

最近小编向我推荐了一款很有特色的即时战略游戏——R.U.S.E.。说它有特色是因为它的游戏地图是2D的，而单位模型却是由精细的3D动画构成。说起来这年头关于二战题材的RTS海了去了，唯独看到这款酷似沙盘推演的游戏以后备感亲切。它的返璞归真让我想起了许多的早期RTS经典，像“红警”“C&C”“帝国”“星际”等。然而当初操着20不到的APM控制那些粗糙小人征战四方的日子已经一去不回，如今我唯一的遗憾，就是在网络化大潮此起彼伏的今天，没能看到它们带着“OL”字样的正统网游化作品。不过话又说回来了，要是真有一款《帝国OL》或《红警OL》摆在你面前的话，你会大方地掏钱买下客户端并为之充值付费吗？

未必。

原因？太多了。

■浙江 木然


造兵，打！

在我吐槽之前，不如先举一个案例：2003年盛大推出“史上第一款即时战略网游”《破碎银河系》，准备开天下之先，抢占这个前景未知的市场，然而结局……嗯，在场哪位认为自己接触的网游够早又听说过这个名字的？想必没有几个吧。不过没关系，我知道就行了。因为当时我就是《破碎银河系》的第一批玩家，在花了几个小时下完了数百MB的客户端安装完成以后我迫不及待地进入游戏准备体验这个神圣的时刻，然而出现在我面前的是几个长得不知道是像人还是像机器的单位和一些长得像菊花一样的怪物。至于所谓的“基地”或“工兵”，抱歉，我什么都没看到。

好吧，返回到兵营菜单看看，嗯，原来新手每次“出征”只能带这么点兵，而高级兵种以及更高的单位上限则需要相应的军衔，确定兵种后选择一个星球就可以登陆开打了……等等，怎么连个房间都没？出兵以后随便干掉了几只菊花怪就算完了，一路上连个人影都看不见，感觉就像自己开了张魔兽RPG地图跟电脑掐架一样。

我果断地Alt+F4，然后关掉电脑，深吸一口气。

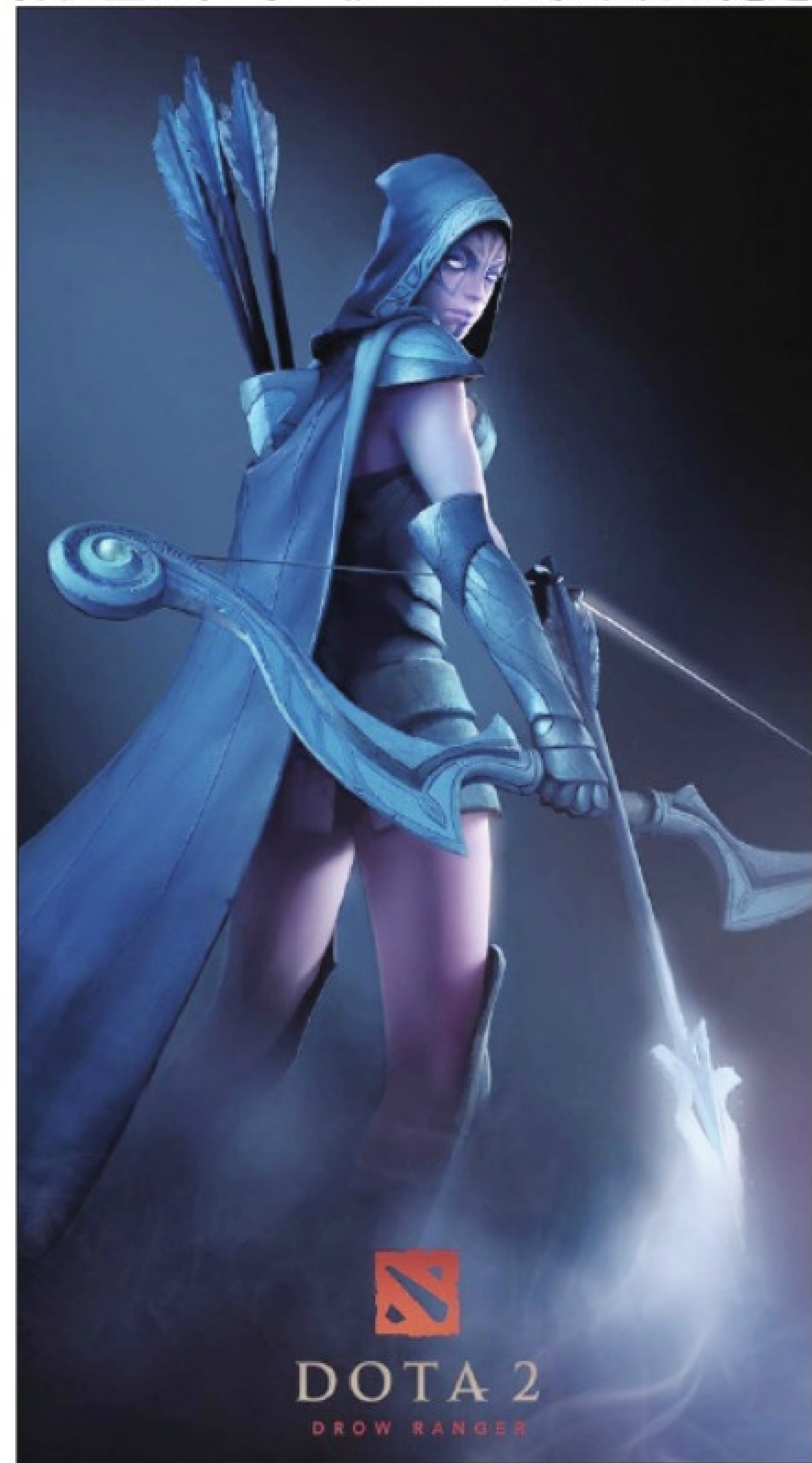
我了个去，这货不是RTS这货不是RTS！

《破碎银河系》，这款里程碑式的作品确实让我对RTS网游的幻想支离破碎。同时，它也是当年闹网游荒的时候，少数几款人气稀落又早早夭折的产品之一。

经此一役后RTS网游这个概念算是淡出了市场，紧接着便是各种泡菜和“免费”网游的天下。虽然在此期间暴雪推出了“WC3”并亲自搭建了战网平台，但由于战网本身没能得到足够的重视以及推广，“WC3”终究没能成为一款真正意义上的RTS网游。

然而同样属于冷门改编题材的主视角射击以及竞速游戏都因为网游化而打出了另外一片天，为什么同样是血统纯正的RTS就不行呢？原因有三：

一、收费方式。射击网游可以卖枪，竞速网游可以卖车，那RTS网游可以卖什么呢？兵种？不行，如果付费购买的单位过于强大，很容易导致单调的暴兵流打法盛行，对于非RMB玩家来说未免过



冰蛙被Valve招安后也开始了DotA2的开发

于不公；相反，收费的兵种太弱，几乎没有战略价值，那还不如不卖。那要是卖装扮呢？想法不错，但是千军万马相接处，谁会管你的兵身上穿的是铠甲还是黑丝？一个单位就这么丁点儿大，开战以后一死就是一片，还有花钱给他们捣置的必要吗？卖点卡？那就更不可能了，《破碎银河系》就死在这上面，一场对战打个几十分钟甚至个把小时，你让习惯免费午餐的玩家给它供点卡？算了咱们还是谈谈国足拿大力神杯的事情吧。

二、平衡性。这个问题似乎和上面的有点重复，不过除了收费兵种以外，影响RTS游戏平衡的因素还有很多。兵种相克、科技系统、地形设计，随便拿一个出来就能让人头疼半天，更何况是整个游戏的开发。而目前有能力驾驭RTS的又多为欧美大厂，偏偏它们又最不擅长网游的开发。在此情况下，东西合作似乎是个不错的选择，但是愿意放下身段和亚洲的网游公司打交道的欧美厂商，以及够资格同西方名门平起平坐的亚洲大佬又能有多少？这个问题，到头来还是得靠咱们自己解决呀。

三、玩家忠诚度。一款网游能黏住多少的玩家，就代表它能够取得多大的成功。对于目前占主流的MMORPG来说，10万人稳定在线就能回本，20万就能小赚一笔，30万、40万保你活得滋润，等过了50万就可以考虑上市了——这个标准要是放在RTS网游上，嗯，难说，收费模式做不好，在线人数再高也是白搭，更别说就国内厂商这个水平，不做成《血狮OL》就算不错了。至于玩家忠诚度，我只能说，做RTS是个技术活，不管是开发还是运营上，都必须具备足够的艺术细胞和商业头脑，竞技类网游想要出头，最好的方法是举办一定数量的线上赛或线下赛，专业范儿一有，死忠自然就来了。不过按照国内的情况来看，有影响力的赛事依然有限，RTS网游想要从中分一杯羹，不下点功夫肯定是行不通的。

以上，就是RTS网游肩扛的三座大山，推不倒，那就是五行山下的孙猴子，五百年不得翻身；推倒了，你加薪我升职，大家开香槟。不过说起来容易，实践起来却是困难重重，也难怪自《破碎银河系》之后RTS网游就歇菜歇了这么多年。直到前几年，一个如雷贯耳的名字开始在神州大地上传开——

它叫“真三”，《真三国无双》的真，《真三国无双》的三。它还有个同样有名的大爷叫DotA，不过那已是“真三”火起以后的事儿了。

为什么要提“真三”而不是DotA？是，我知道谁先谁后的关系，但是这一回，先入为主的应该是那张由台湾人改良而成的对战地图。你看看这些年涌现的类DotA网游，不是《X三国》就是《三国XX》，再看看里面的英雄：司马懿都是清一色的火法，诸葛亮就是量产版的激光发射器，至于赵云，那就是换了模型的后期战神。仔细一看，“真三”的烙印何其明显。比起DotA来，厂商们还是更加青睐那个早被改烂的《三国演义》，毕竟从小听到大的故事，总比DotA那种不伦不类的世界观和千奇百怪的英雄要亲切吧。



《三国争霸》的全国联赛



暴雪终于也开始重视这片市场了?


冰蛙手中的DotA2能否再续这张经典地图的辉煌?

显然，“真三”类RTS网游的成功是合情合理的。这些年许多新玩家接触“WC3”，就是从“真三”开始的。而这张地图极低的上手度与满点的爽快感，相信玩过的朋友都有所了解，在此我不作赘述，你需要明白的是，“真三”很符合国人的口味。虽然它一局对战动辄个把小时，却不容易让人产生厌倦，相反，RPG化的打法，团队协作的优势，使得游戏过程中Gank的频率和欣赏性都大大增加，光这一点，就可以称作是“真三”对DotA最成功也是最完美的继承。

但是好景不长，“真三”的地图开发在3.9D之后便陷入了停滞（并不是停止更新而是失去了原有的味道），其后虽有各种民间MOD，却也难挽“真三”衰落的颓势。于是网游厂商趁虚而入，推出了英雄更多、玩法更新的山寨版“真三”，并成功占据了市场。此役可谓中国制造的又一次伟大胜利：从“魔兽”RPG中流失的玩家大部分都进入了这些网游，并成为了它们的铁杆粉丝（反正游戏都差不多捧谁不是捧呀），再加上这部分运营商极其难得地把收费尺度给拿捏准了，既没有卖英雄也没有卖装备，而是借鉴了《劲舞团》的成功经验，卖点会员、喇叭和装束（注意这不是给小兵是给英雄的）就轻松收回了成本，而且还像模像样地搞起了联赛制度——就算我一向都不太待见山寨货，但这回我居然有点儿佩服起这些运营商了，至少人家是正儿八经地做游戏，哪怕不挣钞票，赚你点儿掌声也是理所当然的吧。

当然，RTS网游刮起的这股清新之风掩盖不了同质化严重的趋向。前面我也说了，大伙儿都向“真三”看齐，难免会有雷同。如何摆脱“真三”Like的称号，这对于开发商来说是一个必须解决的问题。在这一方面，LOL（League of Legends，英雄联盟）给他们起了一个好头——同样出自DotA之父之手（好别扭），LOL给人的感觉却像是另外一款充满了奇思妙想的游戏，天赋树式的加点系统让人想起了《魔兽世界》，海量英雄和道具库已然从数量上超越了DotA，清新脱俗的画面风格更是一扫同类网游中的阴郁，难免让人心生期待。不得不说，腾讯的眼光实在够毒，偏偏挑中了这款在海

外拿奖拿到手软并且被寄予了“超越WoW”之厚望的游戏，更重要的是，它没有抄袭CF。

RTS网游借“真三”模式打的这个翻身仗堪称精彩，不过放眼未来，RTS网游似乎还可以更加有所作为：《帝国时代OL》的回归，《星际争霸2》在战网平台上的涅槃重生，还有《兄弟连》的突围和《LOL》的表演同样值得期待。RTS网游这个迟来的小弟正在向他的两位前辈证明：你们能够做到的，我也能！

文章最后，我有幸请到了一位高玩（伪），他是我的死党兼炮友（误）——智商同志，此君精通各类RTS游戏，从早期的“帝国”“星际”到后来的“厕所3”及其附属作品无一落下，接下来我们就来听一听他对RTS网游的看法——

木然（以下简称“木”）：智商同学你好，今天你能够穿着衣服接受我的采访实在令我感动……废话不多说，咱们开门见山吧，请问一下你认为RTS网游相对于传统网游来说有什么突出的优势呢？

智商（以下简称“智”）：优势啊，跟劣势一样多吧。我随便举几点：1.意识和手法至上，可以用技术弥补的地方有很多；2.理论体系更加完善，战术打法甚至比射击或竞速网游更加丰富；3.高度强调团队合作，个人英雄主义退散，单打独斗什么的最讨厌了；4.准入门槛低，易上手难玩精，就像你的惩戒骑一样。

木：呃，很精确的概括。那么你又是怎样看待“真三”类网游的呢？它们成功的原因又是什么？

智：嗯，有点小尴尬。我是先接触该类网游再接触“真三”的，弄清是谁先入为主以后我还是认为，网游版的游戏性更强。3.9D版本尽管流传甚广，但它不合理的地方依然很多，而那些《三国XX》的后续发展反而保留了“真三”的特色。虽然有喧宾夺主之嫌，我还是觉得，网游化更适合消遣，当然，也更有利于竞技化发展。


《破碎银河系》，如今仅剩美服尚在运营

说这类游戏也确实好赚钱，你看看公共频道里小喇叭的刷新频率就知道了，再说会员的价格也不贵，愿意上浩方挤房间的人会在乎这点儿钱？至于装扮，那都是非主流玩的，算算他们在《劲舞团》这些游戏里的开销就知道，买个翅膀啊特效啊什么的实在是太便宜了。不过这样也好，省得我去抠空格键。



“真三”为前锋，DotA为后盾，使这种特殊的5v5竞技模式在国内成功地站住了脚跟

木：呃，看来智商同学对非主流怨念颇深哪。那么你心目中的RTS网游又是怎样的呢？

智：起码不能像目前的“真三”Like一样，LOL我也有所耳闻但我不会去玩。毕竟“造兵，打”才是RTS的正统，像“星际”，像“WC3”，以及最近很火的“星际2”，虽然较十年前的那部作品没有什么革命性的变化，但是它值得我掏钱——如果RTS网游都能按暴雪的标准去做，那这个市场恐怕不火也难吧。前段时间不是盛传中国网游发展略显疲态么？为什么不从这个方面突破？免费快餐已经够多了，是时候来一桌满汉全席了。

木：嗯，说得好，我也有此想法。不过据我所知你最近迷上了DotA，能谈一谈它对RTS网游的影响吗？

智：嗯，DO……

木：好了字数差不多了今天先到这里吧，感谢你宝贵的观点，谢谢大家，我是木然，欢迎下月同一时间购买《大众软件》。


《英雄联盟》，你真能取DotA而代之么？

采访结束后智商同学一度情绪激动，我认为这是他对RTS虔诚的爱令他心潮澎湃。由此我更加坚信，只要有智商同学这种死忠在，RTS网游早晚会成为市场上的一朵奇葩。另外当你看到这篇文章的时候，暴雪想必已在今年的“Blizzcon”上公布了“星际2”第二个篇章“虫族之心”的相关内容。尽管登陆中国市场暂时无望，但是我相信来自台服“星际2”的冲击一样可以动摇大陆的网游市场。暂且只能玩玩繁体版的SCplayer唯一能做的，就是一边在战网上厮杀，一边埋汰动作迟钝的网易——

不给力啊，三石兄。

（本文仅代表作者观点，不代表本刊立场。）

CTM五人副本图文攻略
——死亡矿井（英雄模式）

在CTM中，暴雪重新设计了死亡矿井——这一经典的5人副本（当然最初的时候死亡矿井也可以10人Raid），还记得范克里夫吗？还记得曲奇吗？还记得第一次参与副本时的激情与感动吗？

新的死亡矿井的整体副本结构没有什么改变，但是暴雪加入了相当多的新元素，可以看得出来，虽然是翻新，但这次暴雪是下了不少功夫的。

副本位置还是西部荒野左下角，联盟的朋友应该非常熟悉，部落的则可能需要找一阵子。

进入副本后，左边的位置有可以修理的地方。

和原来的老副本不同，现在的死亡矿井里多了相当多的食人魔，到第一个Boss前的小怪都是1个食人魔加几个狗头人的组合。







食人魔是免疫控制的，并且会给狗头人一个狂暴的小Buff，伤害也不低，治疗必须全力治疗坦克。

通道中的大炮是可以坐上去的，我们可以使用它们来攻击敌人。

清理掉几拨小怪后，可以见到新死亡矿井的第一个Boss——食人魔法师Glubtok。





死亡矿井1号Boss：Glubtok

这只食人魔一共有2个阶段，50%血量以上为P1，50%血量以下为P2。Boss血量为2489k。

P1：





Fist of Frost：Glubtok的近战攻击会附加冰霜伤害，并且有几率冰冻周围的敌人。

Fist of Flame：Glubtok的近战攻击会附加火焰伤害，并且有机会击飞周围的敌人。

Deep Freeze：当Glubtok的血量到达50%时，会将所有的小队成员都冰冻在冰块里，这是一个转阶段的过场技能。



P2：

Arcane Power：将小队成员冰冻在冰块之后，Glubtok就会跑到场地中央施放Arcane Power，会施放火焰和冰霜的魔法来攻击场内的人。

整个P2 Glubtok都处于引导该技能的状态中，也就是Boss本身不会物理攻击了。



Fire Blossom：在地面上召唤火圈，在上面每2秒会受到约10000点的火焰伤害。并且刷出火元素来攻击敌人。

Frost Blossom：在地面上召唤冰圈，在上面每2秒会受到约10000点的冰霜伤害，并附带减速效果。并且刷出水元素来攻击敌人。

Fire Wall：召唤一条火墙，火墙会以Glubtok为中心顺时针旋转，被火墙接触到的人会受到极大的伤害，类似于晶红龙殿的暮光切割，不过比那个要好躲得多。

战斗流程：

P1阶段Boss的主要攻击是对坦克的物理伤害以及附带的元素伤害，治疗加好坦克即可。

而Boss血量到50%时，会将所有人冰冻起来，转换到P2。

P2阶段小队要做的就是躲避地上的火圈以及冰圈，坦克则是拉住刷新出来的小火和小水。



DPS可以选择在小怪积累到一定数量时AoE一下，当然不杀小火直接Nuke Boss也是可以的。

P2开始后不久Boss就会召唤火墙，火墙会缓慢地旋转，小队围着Boss跑即可。推荐大家都站一起，躲火圈和冰圈会更统一一点，也方便治疗。





由于P2时Boss没有对坦克的物理伤害，所以只要大家对伤害规避得到位，治疗只需要加坦克即可。



因为小怪会越来越多，所以我们要赶在坦克承受不住之前干掉Boss。

消灭了这个食人魔法师后，他身后的门打开了。

之后的旅途中，我们惊喜的发现之前的那些苦工全部变成了猴子！



解开猴子的镣铐后，这些小猴子会帮助我们对付敌人。



一路向前，终于到了地精机器人的房间面前。

还记得这个地方吗？原来的2个盗贼被替换成了2个失落者一样的怪物。



这两个家伙物理攻击超群，且不吃控制技能，坦克需要注意开启减伤技能，否则很容易被干掉。

干掉他们，打开大门后，里面还有这样的怪物。将他们一只只拉过来清理干净吧。

在解决了这些小怪后，我们见到了新死亡矿井的2号Boss——Lumbering Oaf和Helix Gearbreaker



死亡矿井2号Boss：Lumbering Oaf 和 Helix Gearbreaker



这场战斗一共有2个Boss，首先要面对的是Lumbering Oaf，而Helix Gearbreaker则是骑在Lumbering Oaf头上的。

Lumbering Oaf血量为2074K，Helix Gearbreaker血量为829K。

战斗分为2个阶段，P1为Lumbering Oaf阶段，P2则是Helix Gearbreaker阶段。

P1：



Lumbering Oaf是个肉搏怪，会随机冲锋一个目标并眩晕他（频率不高），除此之外他只会砍坦克。

当然他的物理伤害并不低，治疗需要全力看好坦克。

在P1阶段，场地上放的走廊里会出现一些小地精，他们会向下面投掷定时炸弹。

这些炸弹并不是立即爆炸的，当玩家走近它们时它



们会被引爆，或者一段时间后它们也会爆炸。



因此我们只需要离开它们就可以了。

如上图所示，头顶上的横梁有4个地精在往下丢炸弹。

解决掉Lumbering Oaf之后，Helix Gearbreaker会跳下来，进入P2。

P2：



Helix Gearbreaker的物理伤害比Lumbering Oaf低得多，坦克随便拉住就行。这个小东西还会随机跑到一个人的头上去，此时这个人无法攻击到Boss，不过其他人继续轰就可以了。

P2和P1最大的区别在于头顶上的地精变得非常多，他们会非常频繁地往下面丢炸弹。

此时地面上会铺满了炸弹，想不被炸到变得有些困难，因此治疗的主要精力是治疗炸弹的伤害。

总体而言这是场非常简单的战斗，基本一次尝试就能干掉。



杀掉2号Boss后，终于可以看到迪菲亚海盗们那熟悉的身影了。

这些海盗升级到85级精英后，砍人能力变得比他们17级时猛多了……不过很不巧的是，他们碰上了我们这样的双牧师队伍……

还有什么比心灵控制更美妙的技能呢？





平砍一下16000左右的伤害，心灵控制一只杀另一只，这些小怪的战斗会变得相当轻松。



当然，如果没有牧师，那么可能就需要变羊等控制法术帮忙了，否则会有较大的坦克压力。

需要注意的是，这些怪里的塑能师们身上有个Buff，有此Buff在的话是不能被心灵控制的。

解决办法很简单，驱散掉即可。



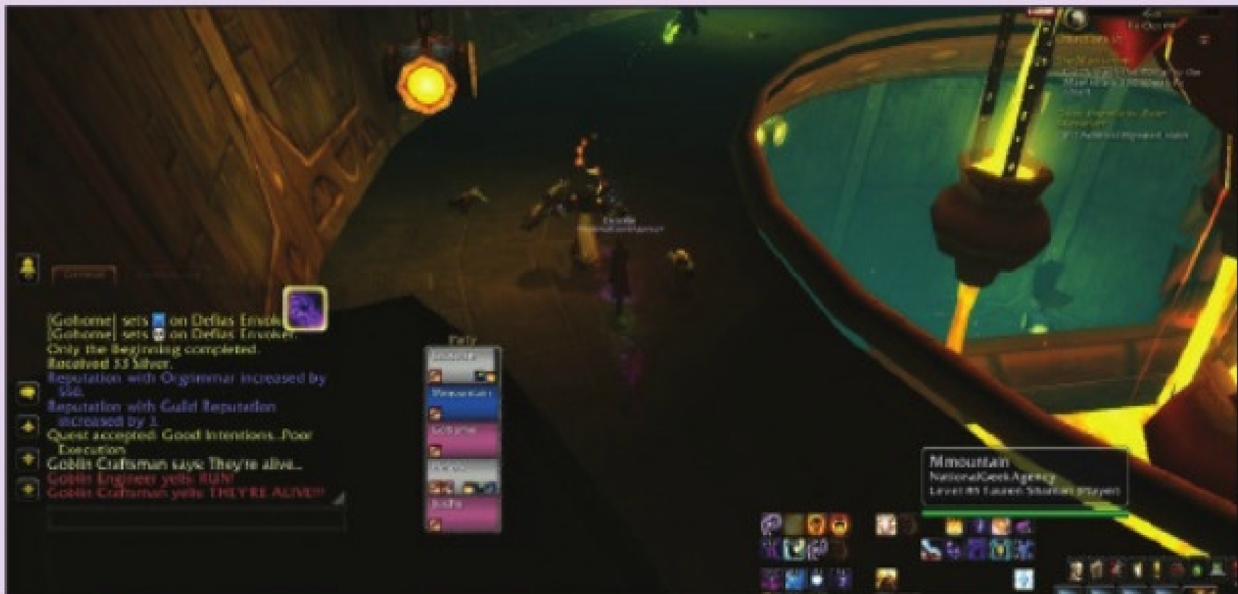
这些塑能师的物理伤害很猛，随便砍一下就有74000的伤害。

如果没有牧师，这些怪物会是比较麻烦的（有了牧师就是异常轻松的战斗）。



清理掉这些小怪后，我们到达了曾经的地精熔炉。

那些曾经的地精都不见了，取而代之的是一地的地精尸体……







这块区域的小怪就是面前的这种机器人。

它们的伤害非常高，血量打到20%后会变为友善目标，我们可以骑乘上去，使用它们来对付下面的机器人。当然，被玩家骑乘后这些机器人就会开始自燃，一小会后就会死亡。





每杀掉一个房间中的小机器人，中间的大机器人就会增加25点能量。



房间中一共有4个小机器人，全部击杀后，中间的大机器人就会被激活。

而这个大机器人，就是死亡矿井的3号Boss：Foe Reaper 5000。

死亡矿井3号Boss：Foe Reaper 5000

Boss血量为1549K。

战斗开始后不久，Boss会使用旋风斩技能攻击他周围的玩家。

旋风斩后，Boss会开始召唤名为Molten Slag的火元素领主怪。

Molten Slag附带Molten Shield，会对其周围的所有人造成5万点伤害。





同时，场地角落里的Prototype Reaper会被启动，玩家可以坐上这个机器人。而Prototype Reaper是火焰伤害免疫的，也就是说，我们需要通过操纵Prototype Reaper来干掉Boss招出来的Molten Slag。



ProtoReaper有3个技能，技能1为15000点伤害的锥形范围攻击，技能2为2万伤害的冲锋，技能3则是4万点伤害的攻击，普通攻击在5000左右，可以很快将Molten Slag击杀.

只要小怪处理得当，Boss是十分便当的（Boss血量也少）。

第二次打这个副本时，由于Bug的关系，Proto Reaper无法激活，于是我们不杀小怪强行把Boss给Rush掉了……



继续向前，通道里仍然是3个一组的迪菲亚海盗。

需要注意的是，当看到只有一个怪时，不要急冲冲的跑过去开怪，因为那家伙身边有2个潜行着的盗贼！





当然，在心灵控制的帮助下，这些小怪战非常轻松的过掉了。

轰开大门后，我们再次见到了迪菲亚兄弟会的大船……

前进的道路上会有不少弹坑，如果站到上面，就会被兄弟会战舰上的大炮轰击，所以，还是绕着这些红色圈走吧（我比较好奇的是，这地板被炮弹这么砸居然还没坏，这是什么木头做的呀）。

桥上不再有迪菲亚海盗，只有一些非精英的小鸟，随便打打就捏死了……







满心期望能再次看到重拳先生，但是让我们失望的是，新的死亡矿井中，重拳先生失踪了（他被移除了）……



船上的火炮是可以坐上去的，可以用来攻击小怪，不过要小心，别Add了。





船上的小怪会使用寒冰箭版的闪电链样子的法术，当然，在牧师的心灵控制下，小怪从来就不是问题……

清理掉小怪后，终于见到了新死亡矿井的4号Boss：狼人Admiral Ripsnarl

死亡矿井4号Boss：Admiral Ripsnarl

血量为1359k。

技能：

Thirst for Blood：这是一个自身叠加的Buff，当Boss攻击目标时就会叠加，每一层会使Boss的攻击间隔时间减少20%，移动速度增加10%。

冲锋：随机冲锋一名远程目标，造成约13000点的伤害并附带击倒效果。

召唤小怪：Boss消失后会召唤名为Vapor的小怪，血量41497，而小怪跟小怪之间会融合变成血量更高的小怪。





战斗流程：

激活Boss后，坦克拉住大家猛轰就可以了。



一段时间后Boss会消失在迷雾中，此时会出现小怪，DPS们秒杀这些血量可怜的家伙就没事了。



然后Boss会再度出现，重复之前的战斗流程。一定血量后再次消失。



重复几次后，Boss就被击杀了。

总体而论，这是场没什么技术含量的战斗，十分轻松。

干掉4号后，迷雾消失了，好奇的我向着原来范克里夫所在的屋子走去。

于是我看到了……

是的，曲奇！曲奇又回来了！他从那个屋子里蹦蹦跳跳地跑了出来。

这实在是个非常有喜感的Boss，正确的说，这场Boss站是送的。

死亡矿井5号Boss：“Captain”Cookie

血量为2074K

好吧，我首先被曲奇的出场方式吓到了，然后被曲奇接下来的动作给乐坏了……



他召唤了一个大锅……然后，他自己跳了进去，开始做起食物来了……

曲奇会从锅里不断地丢出食物，食物有两种，绿色带漩涡的，和其他不带漩涡的。





我们可以点击那些食物来食用，绿色的吃掉后会得到一个降低攻击速度和施法速度30%的Debuff，同时每3秒掉血10000，可以叠加，所以千万别去碰那些玩意。

还有一些干净的食物，吃了后会增加你的攻击速度，同时解掉上面绿色食物的Debuff，能吃就吃吧！



Boss本身是个大木桩，也没什么技能，其实他出来就是给你们揍并且送装备的……

干掉曲奇并不代表结束，这个副本还远没有结束。

此时，Vanessa VanCleef出现了（是的，你没看错，VanCleef，这个女人就是范克里夫的女儿……）。



她会告诉你们她已经积累了很久的力量，虽然她不如她的父亲（也就是原来老死亡矿井的Boss范克里夫）那样专精与格斗，但是却精通毒药，特别是影响人大脑的毒药……



之后，她对我们使用了迷幻剂……

于是，画面变黑，我们昏了过去……

当再次醒来时，你会发现你和你的同伴们被绑在绳索上，脚下是火热的熔炉。

之后绳索会断裂，我们会被丢到熔炉里，此时以最







快速度跳出熔炉即可。

接下来，Vanessa会让我们进入第一个Boss—Glubtok的梦境，通道上开始出现冰圈和火圈，如同第一个Boss战斗中会出现的玩意一样。



所有人集中在一起，向前狂奔就行了。

到达地精熔炉室的门口后，第一个梦境就会过去。Vanessa此时发话了，告诉你大多数盗贼都喜欢躲在暗影



中，但Helix不是，你永远不知道黑暗中潜伏着什么……

接下来，Helix（第二个Boss）的梦境开始了……

蜘蛛……无穷无尽的蜘蛛爬了过来，这就是黑暗中的东西么……



这些蜘蛛的数目实在是太多了，前面的小蜘蛛还可以承受，当后面的大蜘蛛出现时，我们很自然的崩溃了……



非常果断的团灭了……



萨满爬起来救活全队后继续前行。

Vanessa再次发话：一个小小的火花，就意味着生与死……

于是，她让我们进入了机械梦境（第三个Boss，大机器人的梦境）

这是一个通道，我们需要保证自己不被火花碰到。此处颇有魂斗罗的感觉，努力通过吧！

通过这个梦境后（很不幸，我们的萨满死了，被





电死的），Vanessa讲述了关于第四个Boss狼人Ripsnarl的故事，Ripsnarl曾经并不是那么嗜血，他也有过家庭……

进入Ripsnarl的梦境后，可以发现前面有一个女子在被3个狼人围攻，我们的任务是救出那个女子（这个女子就是Ripsnarl的妻子）。

但很可惜，为了救萨满我们错过了机会，于是Ripsnarl的妻子死了，我们也瞬间死亡了（梦境任务失败）。

4个惊心动魄的梦境全部结束之后，我们再次回到了之前Vanessa所在的地方。





新死亡矿井最终Boss：Vanessa VanCleef

血量为1659k。

走到甲板上后再次遇见Vanessa VanCleef，做好准备后就可以开战了……



Boss本身没有什么太厉害的技能。

她会不定时的使用暗影步攻击随机一个队员，坦克记得嘲讽回来。

同时，她还会召唤2个83000血的Defias Enforcer，这些小怪会召唤一种红色的罩子Ragezone，站进去后伤害承受和伤害能力都会提升50%。

此外，Boss会给随机目标一个名为Whirling Blade的技能，被施放者会对周围的玩家造成刀扇效果，大家分散站即可。



将Boss的血量打到50%时，Boss会跳上船头，并逃走。



走之前告诉我们：她已经将这艘船装满了炸药，这船要爆炸了你们就要死了blablabla……



此时，我们要做的就是使用船沿的绳索，离开船只。



绳索会自动将我们带到旁边的墙壁上。



使用4号技能可以向上攀爬。

到达顶端后再次见到了Vanessa VanCleef，继续揍她……



P2阶段Boss会固定让一个人下去（还可以再爬上来），不过这并没有什么，继续揍她就可以了。



当我们将Boss打到1点血时，她会大喊一声：MY FATE IS MY OWN!

然后跳了下去。



我们要做的，就是跟着她跳下去啦……

跳下去做什么呢？当然是捡尸体拿Loot。



总体而论，新的死亡矿井非常有意思，不管是从剧情上，还是Loot的数量上（6个Boss），都是个用心的副本。P

荣誉勋章 全剧情攻略

MEDAL OF HONOR

操作键位

移动：WSAD
下蹲：左Ctrl
疾奔：左Shift
跳跃：空格
左倾：Q
右倾：E
窥视：左Alt
瞄准模式：鼠标右键
开火：鼠标左键
填装弹药：R
近战搏斗：X
投掷手榴弹：G
武器选择：1、2、3
切换武器：鼠标滑轮
选择发射模式：鼠标中键
地狱火飞弹：4
夜视镜：Z
动态显示：H
使用/动作：F

制作	EA LA
发行	Electronic Arts
类型	射击
语种	中/英
游戏性 Gameplay	9.3
上手精通 Difficulty	8.8
画面 Graphics	8.4
音效 Sound	8.6
创新 Creativity	8.5
剧情 Story	9.5

为什么要玩这款游戏

这部《荣誉勋章》是EA全力打造用来对抗竞争对手《使命召唤——现代战争2》的作品，它和《现代战争2》有很多相似之处，例如加德兹镇上的伏击，和《现代战争2》中美军在阿富汗小镇遭受的伏击何其相似；还有大胡子脏人，和《现代战争2》里的普莱斯上尉也如同一个模子刻出来的。此外，在气氛营造和剧情演绎上狠下功夫，游戏节奏明快，流程较短，这些都与《现代战争2》的风格如出一辙。然而，《荣誉勋章》又有很多独到之处，它的拟真度很高，尽管角色是虚构的，但故事是取材自两个真实存在的美军特种行动——蟒蛇行动和红翼行动，也就是说，游戏中的部分剧情是真实发生过的。同时，在枪械方面，各单位部队的武器配置毫无破绽，枪械的手感趋于真实，这点胜过《现代战争2》。为了使游戏里所发生的事件更贴近真实，研发团队特别邀请了现役或退役的特种部队人员担任顾问，不但在军事策略和术语方面进行调整，还将特种部队士兵的严肃和幽默的性格引入游戏，增添了更多的风味，营造更加真实的氛围。

综合而言，《现代战争2》是一款能让你体会到酣畅爽快的游戏，而《荣誉勋章》则是会让你品味到真实和感动的游戏。无论你是COD迷，还是MOH饭，这部游戏是无论如何也不该放过的。



序　章

第一关 首次突入

时间：凌晨03:20　地点：阿富汗加德兹　角色：野兔　单位：AFO海神小组

两辆汽车在崎岖的山路上颠簸着，车上的四个人都是美军AFO海神小组的队员，他们皆是美军海豹突击队的精英，此行的任务是与加德兹城镇的长老塔里克会面，他手里握有重要情报。

后面的那辆汽车里，野兔随着电台里的歌曲摇摆着身体，驾车的巫毒显然无法再忍耐这种音乐，伸手将电台关掉。前面车里的老妈在频道里问候：“后面还好吗？”巫毒：“还好，除了野兔和他的兴都库什流行歌曲。”老妈：“跟牧师听的嘻哈歌曲一样，烦得要死，他现在是我第一个想杀掉的家伙。”

汽车驶近加德兹镇，镇口有游击队设立的检查站，他们是塔里克手下的民兵。车在哨站停了下来，野兔机警地观察着四周，巫毒和车边的一个民兵攀谈起来，得知塔利班的人在周日就撤离了，随后两辆车沿着小镇的街道继续行进。



行驶在危机四伏的加德兹镇街道

行进中，老妈和AFO狼群小组的黑豹联系，而野兔没有片刻放松警惕，目光迅速扫视着屋顶、阳台、窗口等任何可能藏身的地方。这时街道上出现一群缓行的羊，使得车辆停滞下来，巫毒不耐烦地朝牧羊大叔催促道：“快点，走开！”大叔倚杖而立怒目相视，好像是在示威。羊群好不容易才让开道路，车辆得以继续行驶。

转过街口，屋顶出现绰约的身影，是火箭兵！前面的道路被卡车阻住，街道两侧出现身穿迷彩军服手持AK47的士兵，野兔认出他们是车臣人，心中不由暗骂。巫毒连忙倒车后退，但为时已晚，一枚火箭弹在前边炸响。老妈的车辆被气浪抛向空中，如同巨澜里的孤舟。巫毒努力地把握着平衡，将车辆沿着街道后撤，两侧建筑上的伏兵骤现，枪林弹雨中有一枚火箭弹击中车子，野兔感觉一阵眩晕，视野也随之模糊起来，推开车门踉跄跑进一间民居。巫毒跟过来拍拍他的后背，道：“起来，我们得走了，到伏击点找老妈和牧师。”

在小巷与老妈和牧师取得联系，得知他们安然无恙，目前在伏击点附近，但不能呆得太久，否则会被敌人洞悉他们的位置。清除路上出现的敌兵，野兔和巫毒杀回到伏击点，见街道四处是都是火焰，前方的路也被燃烧的车辆阻住，两人只得穿越街左的屋子和队友汇合。

来到市场区域，老妈和牧师在阳台上，和他们联手清除市场里的散兵游勇。进屋子砸碎墙上的控电箱，屋子里顿时一片漆黑。戴上夜视镜进入厨房的仓库，那些装备落后的敌人如同睁眼的瞎子。枪声会暴露自己的位置，野兔和巫毒移形换位，如同鬼魅般地穿梭往来，抡起枪托便砸，那些家伙就只有遭受宰割的下场。穿屋来到阳台，得知老妈他们已经爬到屋顶，当两人赶到屋顶的时候，发现这里有大批伏兵，看来有人向敌人出卖了情报。

前面的建筑里有强火力机枪手，野兔和巫毒从右侧迂回过去准备清除他。赶到屋顶的时候遭遇火箭手的轰击，脚下的屋顶炸成了纷飞的碎片，两人随着塌陷的屋顶坠落下去。还是巫毒眼疾手快，爬起来冲到窗边，将惊魂未定的机枪手给扔下楼去。障碍解除，巫毒认为塔里克已经叛变，把情报提供给了敌人，见到他的话一定得活捉审问。

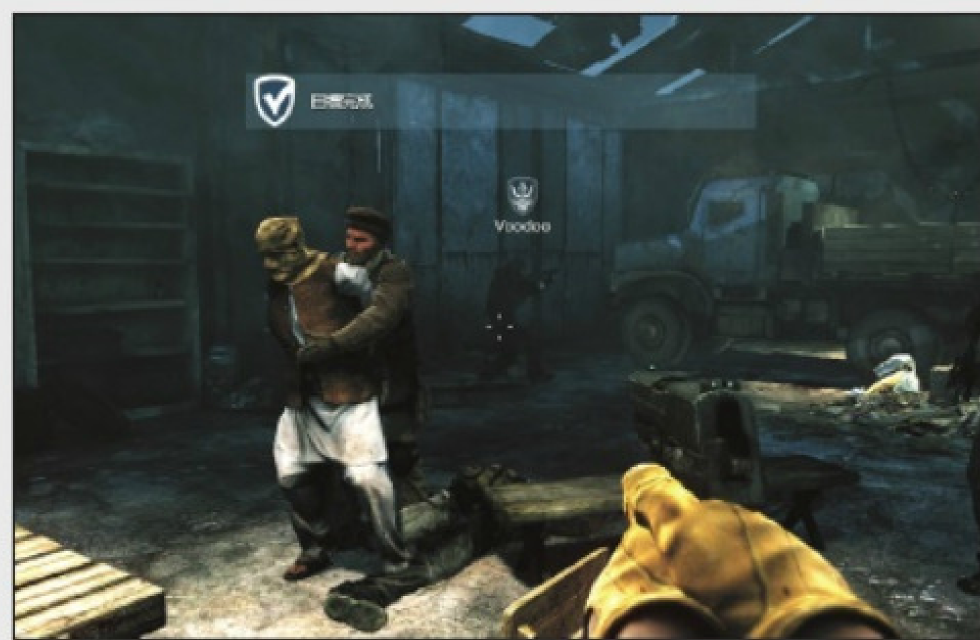
穿过一座广场找到塔里克的宅院，这里也出现大批的伏兵。清光后上楼，在屋子里看到一个人被绑在椅子上，无力地垂着头颅。老妈轻挪脚步，谨慎的过去抬起他的头颅，端详片刻突然大叫：“卧倒！”一脚连椅带人踢开。

“轰隆”一声，空中血肉横飞，硝烟弥漫，外面的阳台被炸去半边。“他不是塔里克。”老妈望望阳台下面的残骸，咳嗽着说道，然后与狼群联系：“黑豹，我是老妈，我们没有找到塔里克。”“你真幸运，兰利从掠夺者战机上看到有人往巴拉希萨尔城堡跑去了。”“收到，我们立刻动身。”

赶到城堡外面，呼叫空中支援将城堡大门轰开，四人冲进庭院展开激战，却始终被对面屋顶机枪的猛烈火力压制着。于是野兔和老妈一起行动，由左边的坑道绕到侧翼将机枪手击毙。与此同时，巫毒和牧师掠过庭院，由正面突入后院。野兔从地上拾起一支德拉古诺夫狙击枪，在屋顶居高临下狙杀下面的枪手，协助巫毒和牧师的冲锋，然后下斜坡和他们会合。“有没有看到塔里克？”野兔问道。“没，只有一群挂掉的家伙。”牧师回答。

穿过一间仓库来到后面小巷，搜索几间木屋没能发现目标，如今只剩下最后一间车库了。野兔一脚踹开木门，快速扫视里面情形，有四五个人，其中一名戴着头套的囚犯被枪手劫持着，野兔抬手一枪将那名枪手击毙，其余的由队友开火清扫。老妈仔细的对那名囚犯搜身，然后将他押上卡车，一行人迅速撤离城镇。

带着囚犯去见郊外守候的黑豹，那囚犯和黑豹热烈的拥抱着，证实他就是塔里克长老。巫毒上前问道：“城镇里的伏击是怎么回事儿？”塔里克余悸犹存地答道：“是塔利班的人干的，他们四处布下间谍眼线，带走了一切，只留下痛苦。”说着，他抓住了巫毒的手：“你们……拜托……必须找到他们，全部杀光！”“乱扯……”巫毒连忙避开。老妈继续问道：“我们为何要相信你？”塔里克用哀求的语气说道：“求求你……我有个女儿，我希望她上学，希望她长大成人，拥有美好的人生，可是他们毁了这一切……你没办法了解吗？”老妈看他的情绪激动起来，连忙打断他：“好啦，我懂得，他们在哪？”“沙伊库特。”“那是什么？”一名大胡子士兵说明：“是普什图语，意思是王者之谷。”“多少人？”“很多，五百多。”这时牧师沉吟道：“嗯，看来我们需要一艘大点的船！”



在车库里成功地解救出塔里克

第二关 前进贝格朗

时间：上午08:37　　地点：阿富汗贝格朗机场　　角色：野兔　　单位：AFO海神小组

海神小组前去攻夺一座前苏联的空军基地，用以建立新的战术指挥部。此次任务会得到阿富汗国民军的协助，还有狼群小组黑豹承诺的空中支援。

两辆军车在公路上疾驶，一路上炮火隆隆，烟尘弥漫，塔利班的装甲部队在进行防御阻击。老妈利用AFO频道联络空军指挥官波斯曼，请求A-10疣猪战斗机的支援，这种近距支援攻击机拥有强大火力的大装载弹量，有“空中坦克”之称。

随着几架疣猪从低空掠过，前方腾起一片黑色烟幕。驱车驶近，看到成片被炸毁的坦克和运兵车，四周腾起浓烈的火焰和滚滚黑烟，其间还有少量存活的敌人，野兔砸碎车窗开枪扫射。杀至机场南侧大门外，阿富汗国民军正在和塔利


操纵机枪压制敌军的进攻

班武装分子交火，这时军车上操纵机枪的穆罕默德不幸中弹，野兔连忙爬到后面的车厢，操起勃朗宁50重机枪清理院落里的敌兵，重点是武装车辆和塔楼上的机枪手。

清除掉机场南门外的敌兵后，收到黑豹的讯息，他们小组正遭受迫击炮的轰击，炮火来自机场南侧，海神小组于是驱车前往机场南边附近的民居废墟里搜索迫击炮的位置。废墟里伏兵众多，屋顶有名火箭兵以强大火力压制着队员的进攻，他是重点猎杀的对象。

行进途中又收到黑豹的通知，阿富汗国民军将要突破机场大门，需要火力支援。海神小组爬至屋顶，野兔从老妈手里接过激光标定器，联络波斯曼和丑人，标定机场南门处敌军单位的坐标：两座埋伏敌人的塔楼，还有一辆苏制履带装甲输送车（BTR），标注完成后丑人发射杰达姆（JDAM）联合制导炸弹将其轰毁。

海神小组继续在残垣断瓦的废墟里搜索，陆续发现敌军的四支迫击炮小队，远处的从屋顶射杀，近处的扔碎片手榴弹轰炸。进到飞机废弃场歼灭最后的迫击炮小队，黑豹说塔利班的部队从机场东边实施了反制攻击，于是小组四人穿过废弃场朝塔台的方向推进。

临近一间仓库，它的左侧墙头有重机枪手进行火力压制，野兔从右侧抄到侧翼，果断地狙杀掉机枪手。而后进到仓库清理伏兵，重点消灭冲进来的武装车辆上的机枪手。上楼梯到屋里，望到在通往塔台的路上有一座停满坦克的院落，和黑豹通讯说海神小组将在15分钟内抵达塔台。

来到院落，在机库外的二层平台上有重机枪，很多塔利班武装分子跑过去抢夺它的控制权，耐心地将他们一一击毙。穿过维修机库赶到塔台附近，四人立刻分散开找掩体防护，在塔台的平台上埋伏有狙击手。据黑豹说，塔利班的人使用无线电通话越来越频繁，来意不善，得抓紧行动。野兔利用窗口清掉对面塔台的几名狙击手和火箭兵，队友趁机扔出烟幕弹，四人迅速冲过空旷的广场进到建筑内部。清理各房间里的伏兵，在一间屋子里看到几名被绑在椅子上处决的人，他们是塔里克的手下。在另一房间遭遇突袭，巫毒利落地将来者搏倒，由身后掏出一把利斧将其击杀。此时听闻外面的爆炸声越来越密集，是斯波曼的空军部队在施展轰炸，老妈连忙联系黑豹，让他们停止空袭，搞不好会连塔台一起炸掉。沿着螺旋状楼梯进到塔台，野兔掏出激光标定器，观察到机场东部有塔利班的部队展开反扑行动，这时要利用标定器来指挥波斯曼的部队实施空中打击，有几种攻击火力可供选择。

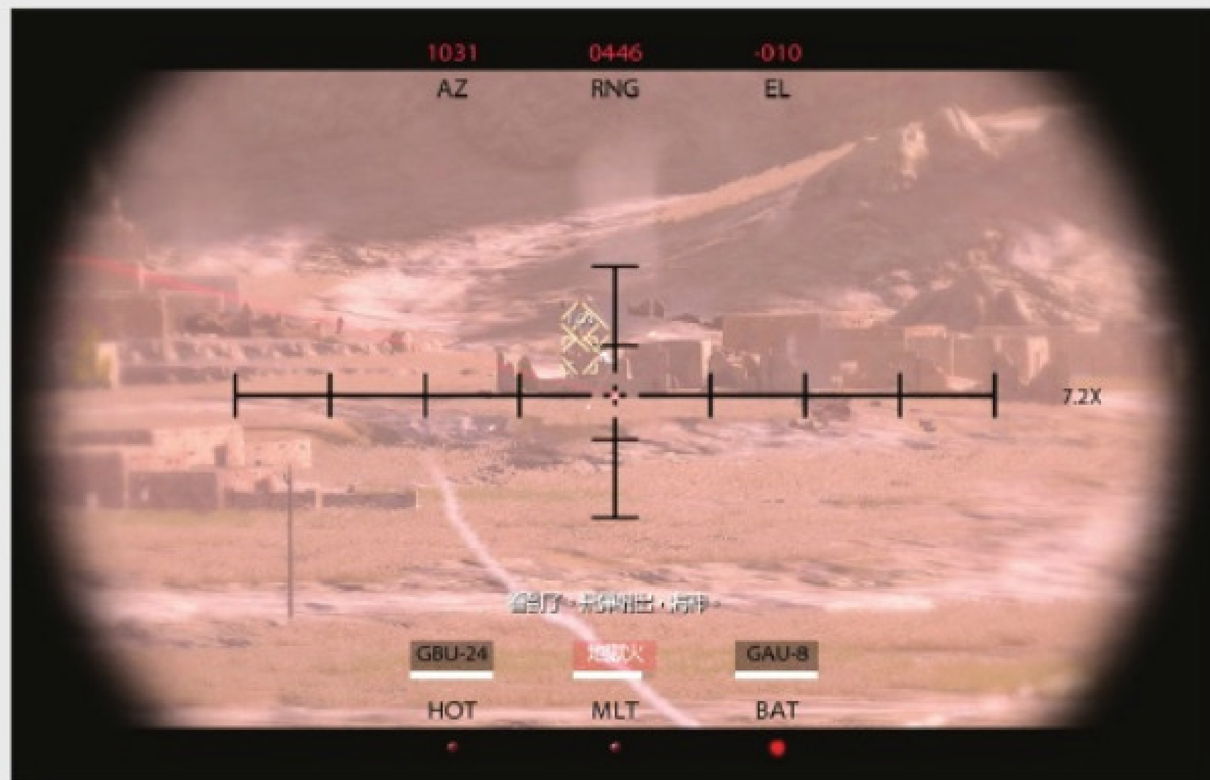
GAU-8：A-10雷霆二式攻击机实施低飞轰炸，使用30毫米口径加特林式机炮进行攻击，这种机炮是为反坦克而设计，用极高的射速发射高威力炮弹，可清除指定范围内的机甲或士兵单位。

地狱火：AGM-114L长弓地狱火导弹是一种反坦克破坏兵器，拥有激光制导功能，能精确轰炸移动的武装车辆。

GBU-24：拥有激光制导功能的2000磅炸弹，能对重装甲和地下掩体造成毁灭性破坏。

MK-84：一种由战斗机外挂携带的2000磅非制导常规炸弹，拥有强大的爆炸和破坏力。

将进犯的敌军歼灭后，美军成功夺下了贝格朗机场，在机库中建立起一座战术指挥部。吉米上校通过视频电话和傅雷格将军联系，傅雷格对他们的战斗计划存疑，说那座叫沙伊库特山谷里的反抗军如果逃进巴基斯坦就不好办了，要求吉米在24小时内完成军事人员部署，派大部队进入山谷进行剿灭。吉米称已派一支AFO小组进入那座山谷进行侦察，对敌军进行跟踪定位，然后利用AC-130空中炮艇“收割者”摧毁敌方目标，但傅雷格仍然坚持己见，让他在一天内部署好游骑兵第10山地作战师和第187兵团，让他们尽快投入这场战争。



使用激光标定器锁定敌军目标



第一天

第三关 与狼共驰

时间： 凌晨03:23　　**地点：** 加德兹　　**角色：** 杜斯　　**单位：** AFO狼群小组

加德兹镇，AFO狼群队长黑豹向小组成员简明扼要地说明情况，此行的任务是要前往小柑橘观测哨站进行侦察，途中会遇到敌方的哨站和村庄，需对敌人的重要单位实施空中打击。说明完毕，兵分两路朝观测哨站行进，黑豹和维加斯一组，杜斯则和脏人一起行动。

两人驾驶四轮山地摩托车沿着峡谷中的河床疾驶，临近一座桥梁时，脏人嘱咐杜斯缓速并熄灭头灯，不久有三辆满载物资的卡车从桥上经过。脏人和黑豹通讯联系，推测卡车上装的是武器和补给品，不如追踪他们的去处以找到更多的敌人。

往前是一座小山村，两人藏好摩托车，悄悄潜至村庄边缘。此时的黑豹和维加斯已经摸到山村外的罂粟田附近，杜斯和脏人耐心地在崖边守候，不久看到黑豹和维加斯接近围墙准备翻过去，围墙上站着一名敌兵，杜斯用身上的狙击枪将其一弹击毙。

杜斯和脏人一道潜进村庄，脏人利落地解决掉一名哨兵，穿过房间下阶梯，小巷里站着两名卫兵，一人解决一个。前面是一道通往庭院木桥的大门，跑到左边屋子窗口处，狙掉对面塔楼和屋顶的哨兵，脏人冲出去解决庭院里的哨兵，警觉的敌人从屋子里跑出来，将他们逐个狙杀。


杜斯和脏人趁着夜色潜进小山村

过木桥掠过庭院，在小屋里和黑豹及维加斯会合，这里貌似敌人的指挥部，黑豹从桌上找到一张部署地图，军事据点的分布一览无余，于是向指挥官汇报："吉米，情况有变，敌人的据点多在易守难攻的山区，并且为数不少。"吉米道："知道了，听着，傅雷格准备在我们的计划前送游骑兵进谷。"黑豹看着地图沉吟道："情势非常不妙，今晚还会有叛军抵达山谷，他这样的做法是行不通的，请尽量的拖住他。""收到，我会尽力的。"

四人离开房间，黑豹和维加斯翻墙由大路行进，杜斯和脏人则返回到村外。驾驶山地摩托沿着山谷赶往曼甲瓦村，据刚得到的情报，开往那里的三辆卡车上满载的都是叛军，必须得将他们解决掉。

一路奔驰，远远望到曼甲瓦村，那三辆卡车上的叛军正在村里逗留，此时黑豹和维加斯已经摸到了村庄外面，贸然开枪的话会打草惊蛇，现在只有依靠杜斯手里的那支具有远狙功能的巴雷特狙击枪来清除哨兵，以便潜进村庄用红外线信标来标记卡车。这支M82拥有1500米有效射程，搭配高能穿甲弹，能够有效摧毁雷达站、战斗机等目标，被美军称为SASR（特殊用途狙击枪），对付一般士兵是杀鸡用牛刀，随便就能将人撕裂成碎片。杜斯蹲在山丘上凝思静气，根据脏人报告的距离、风向和风速进行瞄准，果断狙杀镇子广场篝火边的士兵。哨塔上的光线比较昏暗，戴上热像镜来锁定哨兵的位置，果断射击。


等巡逻的敌兵离开，再下去给卡车放信标

驾驶摩托到村外，弃车徒步潜进村庄。在开始的院子里找到第一辆卡车，等附近的五名巡逻兵走开，对面的屋子走出一名士兵，用狙击枪射杀。脏人爬到卡车上放置信标。由于没时间掩藏尸体，只能尽量加快速度，争取在敌人发现尸体前离开村庄。

往前走遇到巡逻兵，耐心地躲在暗影里等他们走开，然后溜进屋子的同时开火消灭外面的两名哨兵。两人在这里分开行动，杜斯沿街巷行进，脏人攀至屋顶瞭望，替杜斯扫清障碍，使他得以在第二辆卡车上放置信标。射杀两名巡逻兵后，两人在上层平台会合，在下一座院子里找到第三辆卡车，等院子里的士兵分散开，听从脏人的提示跳落院子，快速跑进对面的小屋里，从背后刺杀一名敌兵，溜出屋子攀到卡车上放置信标。这时屋子里走进一名士兵，等他背对时出手暗杀，再等院子里的敌兵走开，跑过去和脏人会合。

接下来两人要从村庄里杀出去，遇到聚堆的敌人就扔手雷轰杀，人少就暗杀或狙杀。成功的逃离曼甲瓦村，两人驾驶山地摩托继续疾驰，和守候在山路上的黑豹会合，前方就是小柑橘观测哨站了。黑豹向指挥中心的吉米上校汇报："狼群已就位，餐桌已备好，就等着开饭的铃声了。"吉米上校说道："黑豹，AC-130收割者将在10分钟内就位，将情况通知给他们。"黑豹问道："吉米，海神那边情况如何？"吉米道："海神小组正赶往桃乐西观测哨站，收割者将先攻击你们标注的目标，然后攻击海神的目标。"

第四关 桃乐西观测哨

时间：上午04:38　　地点：沙伊库特山谷　　角色：野兔　　单位：AFO海神小组

此时的海神小组正徒步攀爬白雪皑皑的沙伊库特山峰，在途中遭遇一片羊群，为了不惊动敌方，巫毒只有将羊倌给勒晕。沿山道行去，黑豹发来讯息，说在桃乐西观测哨附近布满了敌兵，需小心提防。继续前行，望到三名哨兵在那里聊天，野兔和老妈摸到近前，开枪歼灭。在前面的山崖上闪动着手电筒的光芒，大家没有轻举妄动，沿着小路悄悄跟过去，在一处山坳里发现塔利班斥候兵的营地，有六名敌人，野兔和牧师出手打他们一个猝不及防，这时的敌人似乎已经察觉到众人的存在，尸体上的无线电话里传出嘈杂的喊叫声，乱成一团。行至山腰，看到远方的悬崖边有门防空炮，正朝着空中的AC-130收割者攻击，于是大家朝着敌军防空炮据点突袭，清敌后跑到防空炮处放炸药，将其炸成一堆废铁。攀上石崖沿山道行进，收割者发来消息说准备就绪，有10分钟的时间实施打击。

在山道上缓缓驶来三辆军用卡车，打开夜视镜能看到上面的红外线频闪信号，野兔掏出激光标定器将其标记，收割者发射导弹将三辆卡车摧毁。继续沿山道行进，前面的村庄里转出五名巡逻兵，野兔和巫毒一组，老妈和牧师一组，分散到道路两旁蹲守，等敌人行走到伏击圈一起开火歼灭。

赶到村庄外围，AC-130收割者进行火力增援，在这艘空中炮艇的火神转膛速射炮和博福斯机关炮狂轰滥炸之下，很快将村庄里的敌人肃清。海神小组穿过化为废墟的小街，野兔刚走进一间小屋就被枪托砸倒，一名敌兵举枪朝着野兔狂喊乱叫，却突然被一颗子弹爆了头。老妈伸出手臂将野兔拉起，说道："我救了你一条小命，来吧，我们得继续工作！"


清理被炮火轰击后的小村

离开村庄的时候，在地上发现一滩血迹，循着血迹进到一个幽暗的山洞。野兔走在队前，隐约的听到前面传来呻吟声，走近看到地上蜷缩着模糊一团，却是一道人影，看他抬起手腕时果断地将他击毙。而后穿出山洞望到山坳里有座营地，



吉米和刚愎自用的傅雷格将军争执不下

老妈联络指挥官："吉米，我们快到观测哨了，我们找到一座营地，里面有大量士兵，还有防空炮据点，挺棘手的，收割者还可以协助我们吗？"于是吉米联系收割者的指挥官，不久收割者发来消息："海神，我们已经返回基地了，给我们5分钟的时间整备，我们只能帮你一次，天马上亮了，我们会成为众矢之的。"结束通话后继续行走，在山道上遭遇六七名巡逻士兵，三名战友跑过去突袭，野兔则蹲守在石崖上用狙击枪配合他们的行动。前行不远望到山丘上有门大炮正朝这边瞄准，大家还未来得及躲闪，一声轰响中大炮被炸成了顽铁，是收割者赶到了。收割者："我们侦测到你们的东南边有大量活动目标，你们得标记它们。"

跑到崖边看到前面的山坡上有大量敌军据点，野兔掏出激光标定器来标记他们的位置，随后他们在空中炮艇的密集炮火攻击下崩溃瓦解。海神小组兵分两路，老妈和牧师前去剿灭逃逸出来的敌兵，野兔和巫毒一起由下面的山道奔往桃乐西观测哨站。两人穿过一道幽暗狭窄的山洞，发现山坡上有火箭兵和防空炮在攻击空中的收割者，迅速开枪将火箭兵消灭，跑进掩体从桌上拿到火箭筒，朝着山崖上那堆弹药箱发射，随着连绵的爆炸声和火光烛天，防空炮被摧毁了。巫毒向空中的收割者致谢："收割者，我是海神，你们现在可以返回基地了，谢谢冒险相助。""收到，也谢谢你们，我们返航了，刚才真是刺激。"

战术指挥中心内，指挥官吉米通过视频电话向傅雷格将军汇报："AFO狼群回报，目标全部摧毁。AFO海神仍继续攻击'鲸鱼'南端的目标。"将军冷冷道："我先前不是要你派遣地面部队吗？那些步兵哪儿去了？""我正在等运输直升机加油完毕，就可以将那些部队送过去了，他们会在08:00完成部署。""之前呢？""让骁勇善战的阿富汗国民军也参与这场战争，我们称他们为特遣军，他们熟悉那边的地形，并且率领他们的是我方特种部队最棒的士官。"说到这里，旁边的卫星监控地图上出现一支身份未明的车队，刚愎自用的傅雷格下达了攻击令，于是收割者朝车队发动攻袭，结果却误伤了阿富汗友军。吉米连忙下令停火，但为时已晚，特遣军伤亡惨重地撤回了加德兹。失去了外援，傅雷格将军更是意决辞严地命令吉米，派出游骑兵营参加战斗，吉米只有无奈地接受指令。

第五关 野兽之腹

时间：下午13:10　　**地点：**沙伊库特山谷

角色：但丁·亚当斯下士　　**单位：**第七十五游骑兵团第一营

亚当斯所在的团队乘坐重型运输直升机着陆于沙伊库特山谷，士兵们紧张地张望四周，见这里是一片开阔地带，四周群山莽莽，不见敌人的踪影。这时一位军官说道："我要三个火力小队，间隔30公尺，任务是让我们抵达目的地。记住，我们只攻击战斗人员……"话音未落，一枚拖着白烟的火箭弹击中刚刚升空的运输直升机。"RPG！"有人大喊。坠地的直升机发出震耳欲聋的爆炸声，烟火腾空，泥沙漫天。

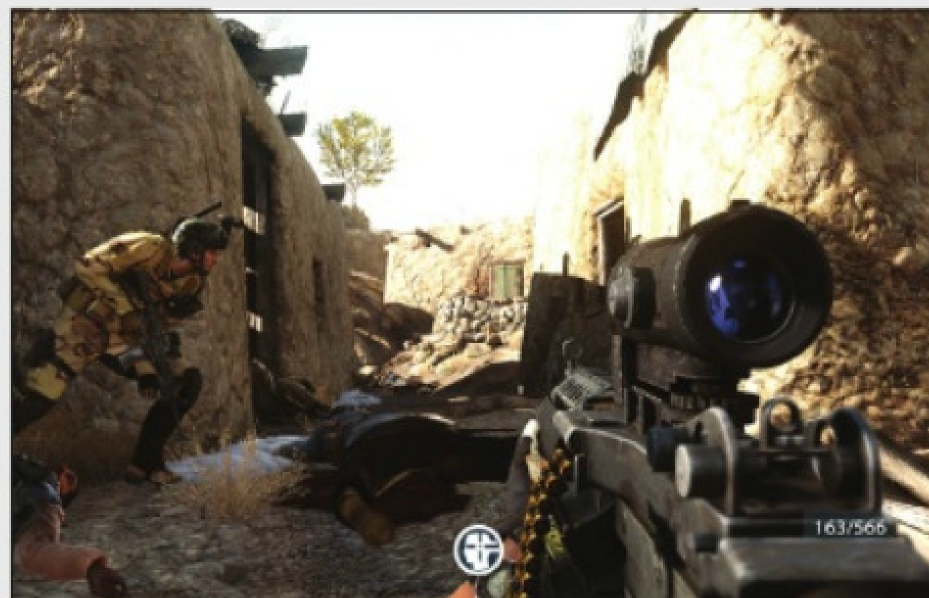


指挥官派亚当斯和派特森、依巴拉、贺南兹一起执行任务

意识到遭遇了伏击，士兵们连忙朝前方的山谷冲去，希望能尽快找到掩体，这时炮声轰轰，炮弹密集地落在开阔地，绽放恐怖的死亡之花。很多战友倒下了，医护兵们在忙着转移救治。在石壁旁遇到指挥官摩根中士，他将亚当斯和派特森、依巴拉、贺南兹分配在一组，到前面的那座山丘侦察并侧袭那边的火箭手和炮阵。

紧跟队友沿着山谷疾奔，炸弹在身边轰响不断，空中扬起浓密的尘沙，能见度非常有限。前方的尘烟里出现绰约的身影，四人谨慎戒备，由于要遵守日内瓦公约，所以在对方身份未明的情况下不能贸然出手。"那是谁？他们有武器吗？""他们是塔利班，确定身份。""你怎么能够确定？""他们在快速移动！""混蛋，开火！"

四名游骑兵队员们利用谷中的岩石掩护，逐步清除塔利班分子，不久敌人仓皇撤退。这时摩根中士进行联络："B一六指挥官，发送情况报告！"派特森中士报告："我们正穿过山谷朝高地行走。"摩根道："我们遭到来自山顶DShK重机枪的攻击，需要你们立刻上山去打掉它！"



和队友一道清理山村里的敌兵

穿过山谷，右边是通往巴基斯坦的金哲隘口，由左边的路进入山村，路上看到很多被摧毁的俄制坦克。这时收到空中部队的讯息："B一六，我是波斯曼。猎鹰喷气式战机准备就绪，在两万英尺高空待命一小时。"派特森中士吩咐手下："伙计们，我们得拿下那个DShK重机枪据点，否则我们的弟兄会全军覆没。它的位置在村庄的最深处，那里没有友军，所以只要是人就格杀勿论。"

进入山村，到处晃动着塔利班武装分子的身影，狼奔豕突，防不胜防，四人只得耐心的逐屋清理打扫，这样才能安全地走出这座村庄。在村庄后面的一间屋子里找到很多弹药储备，推测敌人的补给相当充足，除非将那挺重机枪打掉，否则它是不会自己停火的。摸到屋后的围墙，这里能望到那个重机枪据点，那边还有防空炮守护，作为空中管制技术人

员的依巴拉向波斯曼报告自己的位置，并说明敌方情况。波斯曼要他们标记目标，否则会将他们也一并轰杀。亚当斯的任务是利用身上的M249 SAW轻机枪对那挺DShK重机枪进行火力压制，利用重机枪短暂的停火时间，队友趁机接近据点释放红磷弹。当据点被成功标记后，美军的F-15猎鹰喷气式战机很快飞抵，投放炸弹将据点夷为废墟，红色的烟雾和昏黄的沙土弥漫天空。为了让伤患能迅速撤离，小组要奔袭一公里外的山谷，肃清那里成为新的着陆区。


就在四人弹药耗尽的时候，两架美军的阿帕奇武装直升机赶来支援

穿出村庄沿着山谷行进，这里到处埋伏着塔利班士兵，重点清除高处的火箭兵。不久敌人开始撤离逃逸，派特森中士无心追击，现今的首要任务是赶快清出一片着陆区让伤患人员撤离战场。穿出山谷沿坡道跑下去，在大坳谷中有一小片平缓地带，那里就是新的着陆区。四人决定先清理附近的小屋，就在亚当斯准备破门而入的时候，电话铃声响起，随后的爆炸将亚当斯轰倒在地，是土制炸弹！

“依巴拉，贺南兹，趴下！”“亚当斯，听得见我吗？”“你要撑下去，亚当斯，防弹背心救了你一命，兄弟！”亚当斯从短暂的昏迷中醒来，看到队友们正奋力拖着他艰难行进，空中炮弹呼啸，枪声大作，他们遭到伏击了！

亚当斯很快恢复了行动能力，队员们撤到一堵断墙后，从这里能看到对面山坡密密麻麻蜂拥而来的敌兵，于是拿起轻机枪投入战斗。敌兵源源不绝地冲上来，前面的断墙很快就要被摧毁了，于是四人撤到左边的一座废屋里负隅顽抗，透过窗户朝外射击。偶尔的亚当斯还跑到屋后防守，清除试图偷袭的散兵游勇。不过正面山坡的敌兵来势汹涌，杀不尽，斩不绝，在火箭弹的连番轰炸下，小屋很快被摧毁了，大家在屋塌墙倒之前撤到后面最后的一堵断墙后，勉力支撑，直至弹尽粮绝，油尽灯枯，眼睁睁地看着漫山遍野的敌人包围过来，一种绝望和悲壮的情绪填满胸膛。

派特森吩咐道：“依巴拉，取消火力支援请求，我们跟他们死嗑了。”依巴拉用电台呼叫道：“B一六，我们撑不住了，弹药耗尽，敌人正逐渐逼近，祝你们好运！”“我们会战到最后一枪一弹！”“到此为止，我们没子弹了。”就在大家束手待毙的时候，数枚火箭弹在对面的山坡上绽放火光，随后是暴风骤雨般的机炮扫射。抬头望去，两架美军的阿帕奇武装直升机杀到……

第六关 攻击者

时间：下午15:14　地点：沙伊库特山谷　角色：布莱德·霍金斯上尉　单位：第二航空团第一营

搞定了新着陆区的塔利班武装分子，这时AFO狼群回报“鲸鱼”那边有迫击炮阵，霍金斯上尉驾驶着AH-64D阿帕奇武装直升机（攻击者06）联同伙伴攻击者11动身赶往那里，途经山谷的时候受到敌人的零星攻击，随便用30mm机炮轻松歼灭。

30秒后抵达预定地点，两架直升机开始在山脉搜索，望到前方的山丘处有白色的烟雾升起，于是悄悄抄近并用TADS模式（目标截获标记系统）调查山丘上的动静。在一座石洞前站着几个人，身上背有AK-47，附近还有迫击炮，攻击者11对他们进行了标记。霍金斯联络狼群小组的黑豹：“狼群，我是攻击者06，我们在坐标151，916目击很多武装人员。”黑豹回应：“攻击者06，我是黑豹，那些是敌人，可以攻击，区域内无友军，猎杀愉快。”

用地狱火导弹摧毁三座标记的迫击炮目标，看到有武装车辆沿着山道往东北方向行驶，贝朗格指挥部发现那些卡车朝巴布克黑北方两公里处的村庄前行，车辆上发现装载有武器，获准攻击。两架直升机低空飞行，在小村西侧的桥梁上找到那三辆卡车，用30mm机炮将它们摧毁。这时攻击者11发现有另一批武装车辆驶入村庄，于是向贝格朗指挥部请示，确认这座村庄是塔利班的军械库，获准攻击所有目标。



轰毁驶上小村桥梁的车队

攻击者11开始发射火箭弹轰炸村庄，敌人不断地从屋子里涌现出来，断定这些家伙不是卡车载来的，而是原本就躲在这里。霍金斯的任务是保护攻击者11的安全，消灭那些散布在村庄各处的敌兵，尤其是那些威胁到直升机的火箭兵。

由于攻击者11飞行高度过低，不久就被火箭弹给打冒烟了，主警示灯亮起，30mm机炮也坏掉了，操控明显不稳定，但驾驶员不希望就这样返回基地，约定玩一场“猎人杀手”的游戏，那是只在操演时练习过的战术，由攻击者11搜寻并标记目标，攻击者06来发射地狱火导弹摧毁目标。由于攻击者11受损严重，燃料也消耗殆尽，攻击必须一次成功。

掠过村庄继续飞行，霍金斯紧紧跟在攻击者11的后面，按照队友的提示进行操作。在前方的山脊上有武装车辆和步兵，由于距离太近，只能用机炮轰杀。然后他们往西飞掠，轰杀几名标记好的火箭兵，随后在山坡上发现一座敌军营地，用机炮摧毁掩体内的军火物资，继续摧毁掉迫击炮据点，消灭一股逃跑的残兵剩勇，而后两架直升机准备返回基地。途中遭到大批火箭兵的攻袭，于是稍作停留，将山顶营地里的迫击炮和火箭兵全部消灭。继续归航，途中发现一门敌军的防空炮作势欲发，不过炮手一瞬间爆头倒毙。

“漂亮的击杀！”霍金斯赞道。“不是我们干的，我的机炮已经挂了。”“那么是别人干的。”“没错，那人救了我们一命……”

第七关 有朋自远方来

时间：下午17:25　　地点：沙伊库特山谷　　角色：杜斯　　单位：AFO狼群

杜斯一弹击毙炮手，身旁端着望远镜的脏人称赞道："目标毙命，1050公尺爆头确认，干得不错。"这时，在对面山脊行动的狼群小组发来讯息："脏人，我是黑豹，告诉杜斯射的漂亮，堪称狙击的典范。请注意山脊线的12点钟方向，那里可能有敌军小队。"脏人答道："明白，黑豹。杜斯，你得盯好背面的山脊。在溪流附近，发现三名全副武装的士兵，他们看起来不像是当地的回教武装分子。"杜子按照脏人的提示，在对面山坡的溪流附近找到那三名家伙，凝神屏息，用手中的巴雷特狙击枪将他们射杀，然后在他们营地右侧40公尺处找到一名伏地的狙击手，一弹毙命。接下来视线往左上方移动，找到敌军的另一处营地，有帐篷、补给品等，射杀三名聚在一起的士兵，随后在右边的树下发现狙击镜的闪光，将其消灭。接下来再往右边搜索，有三名迫击炮手在架炮，清除后在他们八点钟的位置找到一名趴伏的狙击手，开枪击杀。


杜斯和脏人一起抵御攻来的敌兵

清完对面的敌兵，狼群小组得以继续往山脊高处移动，而脏人和杜斯决定继续留在这里，帮他们清除麻烦。就在通话的时候，两人埋伏的石崖左方响起地雷的爆炸声，有敌人碰到了绊线！大批的敌人继续冲过来，很快触响了第二颗阔剑地雷，两人随手阻击他们，当第三颗地雷引爆的时候，两人迅速往后面的高地撤退，躲在石块后清除攻上来的敌兵。威胁清除后，两人跳下去翻检敌人的尸体，发现这些人虽是多个族群组成的杂牌军，但是装备有现代通讯设备，防弹背心和医疗用品，看来是有备而来的。两人沿山道行去，看到地面上有黑紫色的血迹，不远处有名负伤的敌兵正在呻吟爬动着。两人没有惊动他，而是由左边的小路跑上山坡，不久谷中出现一群巡逻的敌兵，等他们过去调查那名伤员的时候，丢枚手雷过去轰杀。


伏击山谷里的巡逻队

根据脏人的推测，这些敌兵的装备轻便，这里离他们的营地不会太远。两人爬到山梁，果然望到一片车臣人的营地，里面有大量的装备、弹药和补给。杜斯架起巴雷特狙击枪将里面的四名敌兵全部狙杀，脏人投下红磷弹进行标记，吉米会在5分钟内派遣战机轰炸目标。

两人继续沿山道行进，这时海神小组的老妈通讯联络，说他们在桃乐西观测哨站那里遭到大批敌人攻击，截获的敌军通讯里不断地说着阿拉伯语，想必会有更大的冲锋攻袭。由于此时的空军正在撤离游骑兵的伤员，15分钟内无法给予海神小组近距空中支援，因此吉米分派脏人和杜斯进行援助。

两人埋伏在山崖边，杜斯再次架起巴雷特狙击枪，利用瞄准镜和热像镜可以清楚地望到对面山坡的海神小组，正在艰苦地阻击攻来的敌群。杜斯利用手中的M82逐名清除敌兵，不久敌兵改变策略，由右边的山道抄袭过去，继续远程打击他们。

海神小组为了使更多的敌人现身，决定以自己为诱饵，放弃抵御朝着高地撤去，大群敌兵果然蜂拥而上。此时，美军的掠夺者战机朝着海神小组所在塔寇克尔西坡飞去，在山坡上发现大批运动中的敌兵，而在山顶的树林里，海神小组的四名队员正静静地等候着支援……

第八关 危险境地

时间：下午18:00　　地点：沙伊库特山谷　　角色：野兔　　单位：AFO海神小组

大群的敌兵涌了上来，海神小组在岩石和断木后面防守。"吉米，另一边有多少这些家伙？"老妈向指挥部问道。吉米回答："有二十多人，还有更多不断的从岩石堆里冒出来。""我打算退后，将他们引下来！"

在队友投出烟雾弹后，野兔转身沿着山径疾奔，找到一处断墙和一堆石块作为据点继续防守，吉米联络指挥部："吉米，派直升机来，在我们的南边400公尺处可能会有着陆点。""收到，徘徊者01升空了，将情况报告给他们。"这时有成群的敌兵从右侧的山坡侧袭，清掉后沿山径继续撤退，队友在身后投出烟雾弹掩护。

飞奔到着陆点，运输直升机遭遇强烈乱流，不得不放弃降落，爬升后寻找下一个着陆点。海神小组穿过小村废屋，跳到废墟中严阵以待，此时掠夺者战斗机出现在天空中："海神，我是贵族35，贝格朗说你们有空袭目标，请确认。"老妈回应："收到，坐标205889需要近距空中支援，我们正往南移动，友军在轰炸范围内。"野兔跑到左边小屋的墙后，掏出激光标定器来标记前面不断出现敌兵的小屋，5秒后炸弹击中目标。

空袭过后，敌军仍从山谷源源不断的冲锋过来，老妈再次呼叫贵族35，请求再次实施空中打击，贵族35准备发射一枚杰达姆导弹（JDAM，联合制导攻击武器），只是海神小组离目标太近了。老妈坚持让他发射导弹，随即投出烟雾弹，率队往第二着陆点撤离。

野兔正准备在巫毒的协助下攀上石崖，导弹在山谷中炸响，强烈的气浪将两人抛到空中中再摔落地面，巫毒的胳膊脱臼，老妈将巫毒的60机枪丢给野兔，以减轻巫毒的负重。

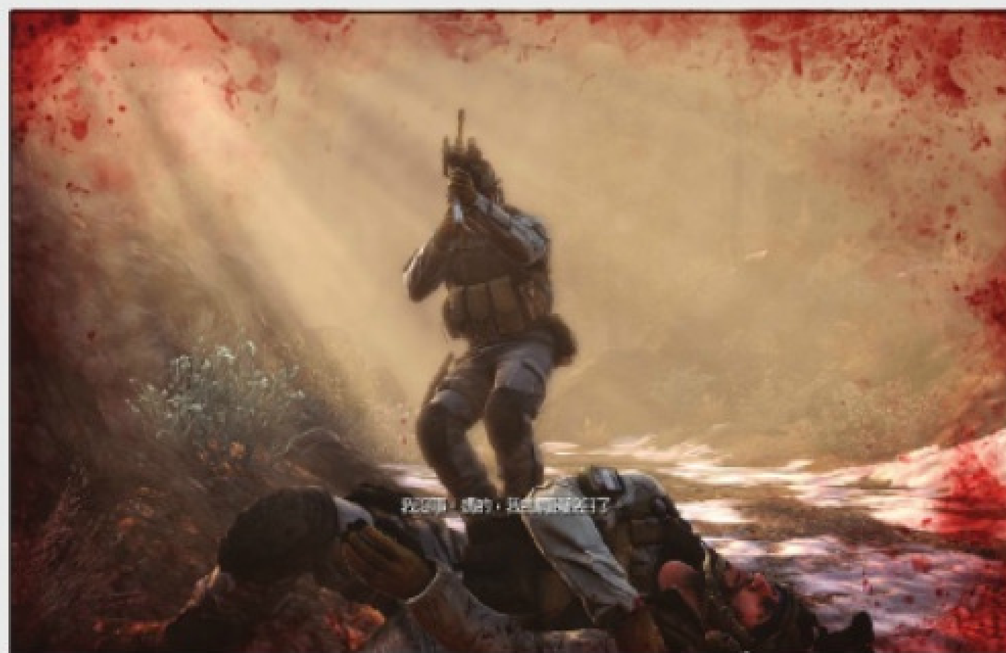
穿过山谷清理一片村庄，美军的运输直升机在村庄外的山道上降落，海神小组往着陆点狂奔，身后的敌兵紧追不舍。

野兔和老妈率先登机，野兔操起机舱里的机枪清理追击的敌兵，不料一枚火箭弹击中机身，直升机只得升空，另寻

着陆点接应留在地面的巫毒和牧师。村庄里源源不断的涌出敌兵，野兔用机枪替战友清扫通路，就要降落的时候又有火箭弹击中直升机，2号引擎失灵，直升机无法维持低空飞行，留下巫毒和牧师远去。老妈在频道里高声喊道：“巫毒，找集结点，我们会回来找你的！”

贝格朗指挥中心，徘徊者01向指挥官汇报情况，直升机的引擎被击中，液压系统失灵，必须快速飞往德士古的前线武装补给站。老妈向吉米汇报：“我们还有两个人留在山上，在直升机离开该区域时失去了联系。”吉米道：“你如何确定他们正在等候撤离？”“我训练过他们，他们肯定活着，我们希望返回去作战。”“好了，老妈，听候指令。”

这时傅雷格将军连线指挥部，吉米将山谷里的情况向他作了汇报，傅雷格没有同意老妈的作战请求，令他们立刻返回基地向快速反应部队作简报，他会派出海豹队员前去搜救留在山上的两人。


野兔和巫毒被爆炸的气浪抛翻在地上



第二天

第九关 海神之网

时间：凌晨00：15　地点：塔寇克尔　角色：野兔　单位：AFO海神小组

“贝格朗，徘徊者01向东转，奉命重新部署我们的海豹部队。”运输直升机里，驾驶员和总部的指挥官吉米通讯。“什么，谁下的命令？”吉米问。老妈接道：“是我，上校，我们无法丢下兄弟不管。影像显示那道山脊没有敌人活动，我们计划在西北边1300公尺的地方突入。”“直升机怎么办？”“直升机会还给你，但我们不会回去。”



老妈和野兔决定返回山脉救援战友

野兔坐在尾舱望着下面的莽莽丛林，手里紧紧攥着布袋包裹着的身份牌，心里知道此行凶多吉少，生死难料。耳机里传来野狼小组的声音：“吉米，这里是黑豹，那些海豹部队无法突入那里，这主意太疯狂了。”

“跟上我，野兔，准备好了吗？”老妈说完纵身从机舱跳了下去，在雪地上翻滚着。一声轰响，直升机发生剧烈的摇摆，下面的雪岭上枪声大作，遭遇敌军伏击了！回过神的野兔连忙操起机枪朝下面的树丛扫射，随后从倾斜的机舱跳下去……

从十多米的高度跳下来摔得不轻，野兔模糊的视野中看到受损严重的直升机，在密集的枪火中歪歪斜斜的低空掠过，往附近的山谷迫降。从雪地上勉强爬起来，身上的枪械已经不知掉落何处，身上只有一把军用匕首，这时耳机里传来老妈的声音：“野兔，我正徒步往山上行走，赶过来和我会合吧。”野兔振作精神握着匕首沿石谷行进，岩石边站着一名敌兵，手起一刀完美割喉。拾取消音手枪，射杀一名巡逻兵，拾得AK-47。前往崖边消灭两名士兵后，沿着崖边的石径绕过去，又是一道石谷，这时收到老妈的讯息：“野兔，你的前方有巡逻兵。”野兔立刻沿着左侧的斜坡跑上去，蹲在崖边静静等候四名巡逻兵走过去，其中一个还是火箭手。沿石谷继续行进，老妈传来消息：“野兔，好消息：找到你的武器了。坏消息：车臣人也找到它了，不过他们对上面的激光瞄准器并不熟悉，以为是可怕的装备，连碰都不敢碰。”

往前滑过雪坡，野兔望到前面有四五名车臣人正在研究他的MK14，一边还用车臣语嘀咕着什么，老妈突然从石后现身，干净利落地将他们全部击毙。过去和老妈会合，从他手里接过自己的装备，老妈嘱咐道：“我们别离太近，但保持在视线之内，这样才能保持无线电联系。”随后两人继续沿崎岖的山道行进，希望能尽快找到巫毒和牧师。前面是一片敌人的营地，里面的车臣士兵显然和那些回教武装分子不同，他们接受过正规专业的军事训练，因此两人的行动极为谨慎，悄悄摸到营地附近的石崖上，用装备消音器的狙击枪，趁敌人分散的时机逐个清除他们。

穿过营地沿着河道行走，上方的木桥上行过巡逻的敌兵，两人躲在桥底的暗影里静候他们通过，然后尾随着他们，趁分散的时候动手解决。行至一道石壁，老妈爬到上方埋伏，而野兔则从下边的石洞通过。爬出石洞刚站起身形，一道雪亮的手电筒光芒打在野兔身上，对面的山道上站满了车臣士兵，枪口都对准了他。老妈低声道：“混蛋，他们不射杀你，肯定是想要活捉你。放心，我不会让这种事发生的，叫你走的时候就快闪。”话声甫落，敌人那边放出了照明弹，山谷里一瞬间亮如白昼，石崖上老妈的行藏暴露，吸引了敌人不少的火力，野兔连忙冲到旁边的石后躲藏。两人联手和数十名武器精良、训练有素的武装分子对抗，推进到对面山坡的山道上，从箱子上拾到一挺PKM轻机枪。解决掉这个麻烦的马蜂窝，两人往山顶移动，在前面的山坳里看到受损降落的运输直升机，和徘徊者01通话确定他安然无


一道雪亮的光芒打在野兔的身上，对面山道上站满了敌人

恙，两人攀过石崖来到了一座小屋前，破门而入。

窗子里的无线电台仍在嘈杂地响着，地上倒着几具车臣人的尸体。在桌子上俯卧着一个家伙，后背上钉着的赫然是巫毒的斧头，看来巫毒和牧师走得很是仓促。老妈伸手调查电台，发现麦克风没有关掉，这时门外响起了杂沓的脚步声，连忙朝野兔喊叫：“头低下，快卧倒！”随后将试图冲进来的敌兵击毙，将门反锁。窗口有探照灯光打了进来，门外有更多的敌兵在试图冲进来。“混蛋！有什么主意吗？我们无法原路退冲出去……”老妈焦急地说道，就在这时，一颗炮弹落在了屋顶，轰然的巨响中，野兔的脑袋受到猛烈撞击，视野也开始模糊，隐约地看到屋倒墙塌，四周满是火焰，几根燃烧的断梁正在坠落……

“野兔！”眼前映现老妈模糊的脸，随后他被老妈拖着往屋后撤离。在野兔的眼前，出现车臣分子的幢幢身影，他勉力抬起手臂，用手枪将追来的敌人一一击毙。离开小屋，野兔的行动能力稍微恢复，爬起身形艰难地在雪地上行进，一腔鲜血喷洒在上面，印成点点的血花。老妈一边阻击追兵，一边问道：“中弹还是断骨头了？骨头的话还可以愈合。”两人退至崖边，脚下茫茫一片雪白，完全看不清崖底的情况，但是他们无从选择，野兔随着老妈奋力一跳……


被拖走的野兔用手枪解决掉追击的敌兵

醒来的时候，视线更加的模糊，身边的老妈蜷缩一团，显然在跳落时受了重伤。在他们俩的身周，围着一大圈全副武装的车臣分子，慢慢逼近……

贝格朗指挥部里，吉米焦灼地望着大屏幕和狼群小组联系着，屏幕上呈现掠夺者战机传回来的影像，那群缓慢移动的车臣士兵，唯独不见海神小组的红外线信标，这样就敌友莫辨，投鼠忌器，无法对敌军实施精确打击。

“妈的，海神还没有回应。脏人，你看得到他们吗？”吉米联系着狼群小组。脏人回答道：“没有，吉米，他们需要空援。”“空援已上路，最多15分钟后抵达。”“他们连15秒都没有了，他们现在置身危险，而我们什么也看不到。”这时，傅雷格将军出现在视频电话里，吉米将山上的情况向他作了汇报，然后命令收割者朝敌群附近发射警告性的榴弹。吉米如坐针毡，凝神盯着屏幕喃喃自语：“快点，快点，让我知道你们在哪里。”

确定了攻击指令，收割者发射的榴弹在山上轰响，受惊的敌群迅速撤散，露出山壁旁的两道人影。“那里，那是我们的人！”吉米兴奋地叫道。副指挥官兰利命令：“收割者，看好那两个人，他们是我们的海豹队员，直接攻击任何追击的敌人！”

如今确定了海神小组的位置，可狼群远在三座大山之外，在时间一分一秒地流失殆尽之前，吉米能作出的唯一选择是派出快速反应部队，去把失散的弟兄救回来。

第十关 救援营救者

时间：上午07:32　　地点：塔寇克尔　　角色：亚当斯下士　　单位：第七十五游骑兵团第一营

乘坐运输直升机的游骑兵，还没走出机舱就遭到敌军的袭击，一时间弹雨纷飞，士兵们如笼中之鸟遭受敌军的凌虐。亚当斯在队友的呼唤下醒过神来，从地上爬起来冲向机舱侧翼的M61火神炮，用它清除山地中的火箭手，如果被他们击中燃料舱，整个机舱的人都得升天。

正朝树林里的敌兵扫射着，一枚火箭弹击中了机舱，亚当斯被掀倒在地，努力爬起来跟随着队友朝运输机外面跑去。“我们有三人阵亡！依巴拉，快用电台请求空援！”派特森一边跑一边喊道。尽管遭到敌人的围袭，指挥官并没有发布撤退的指令，士兵们只有全力抵抗，等待空援的到来，等解决了眼前的危机，再考虑搜救海豹失踪队员的事。亚当斯躲在岩石后，用手上的M4重点清理前面出现的火箭手，灵活地转移位置，寻找适宜的狙击地点。

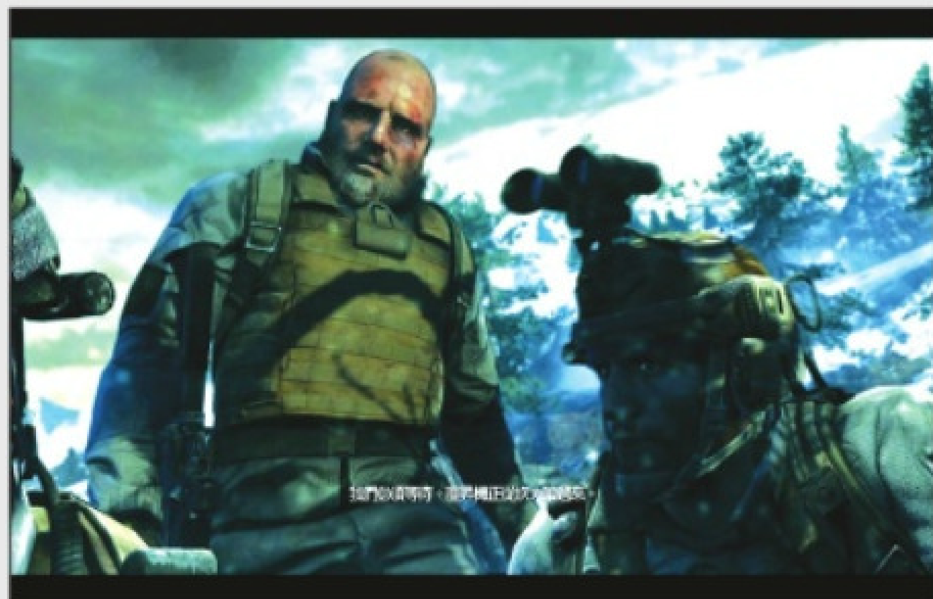

战斗机如约而至，发射导弹将机枪据点摧毁

在前面的山坡上有敌军重机枪火力据点，对游骑兵进行压制，利用石块推进到山脚，收到指挥部的讯息：“B一六，贝格朗，我们让F-15紧急起飞，他们上路了，撑着点。”猎鹰战机不久就位待命，亚当斯跑到最佳的位置利用激光标定器对敌军的机枪据点进行标记，战机如约而至，发射导弹将其摧毁。沿着山谷推进，遇到另一座碉堡，同样利用空援解决掉它。

在碉堡附近找到一个被铁皮钉死的洞口，貌似敌军的巢穴。贺南兹小心翼翼地走过去，用力拆开铁皮，朝洞里望去幽暗一片，一声枪响，洞里射出的子弹贯穿他的手臂。依巴拉连忙将他拖到一旁，派特森让他留下来照顾队友，亚当斯和派特森一道进入洞穴搜索。

洞穴四通八达，纵横交错，埋伏着大量车臣士兵。两人沿着洞穴缓慢行进，逐片肃清敌人。在洞穴的末端闻听到激烈的枪声，那正是车臣和塔利班常用的AK的声音，两人心中大喜，不由加快行进的脚步。洞口的硝烟散尽，找到海神小组的巫毒和牧师。

“真要命，终于找到你们了。”派特森


队友们焦灼地望着垂危的野兔，等候着直升机的到来

疲惫地说道。“混蛋，你们这些陆军兄弟是从哪冒出来的？”巫毒问道。“没看到从天而降的运输直升机吗？”“抱歉，我们这边有点小忙。”“我们是派来救援你们的快速反应部队，我们的直升机被击中了，目前为止损失了三名弟兄。”

接下来四人一起行动，前去搜寻失踪的老妈和野兔，巫毒说在凌晨约四点的时候，他们曾听到山下传来M4的枪声。离开山洞后沿着山谷推进，清除两片营地中的敌人，在山道上找到野兔掉落的防弹衣钢板，四人的心情沉入谷底。巫毒安慰大家：“不用气馁，这是好事情。那些人理应留着作纪念品，丢在这里说明他们还活着。”振作精神继续沿山道搜索，前面是火力强大的敌军阵地，派特森向指挥部请求火力支援，吉米和兰利远程控制空中无人战机掠夺者，发射地狱火导弹端掉了这片阵地。

四人进到阵地后面的山洞，末端有间小屋，破门进去找到被绑在椅子上的老妈，和倒在墙角大量失血的野兔，显然他们遭到了敌人的严刑拷打。“我们找到老妈和野兔，正返回直升机着陆点准备撤离。”“坚持下去，野兔。”“野兔快撑不下去了！我们需要尽快撤离！”“吉米，野兔快失血而死，该死的撤离区到底在哪？”

野兔听着战友们的呼叫声，眼前晃动着一张张熟悉的脸，他只能倾听，无力说话。巫毒凑在他的面前，问他到底发生了什么。老妈仍在和总部联系，催促着直升机尽快赶来。可是，他的身体感觉到越来越冷，眼睛阖上再也无力睁开……

直升机升空撤离，海神小组的队员们坐在机舱里沉默无语。巫毒从脚边的尸体上拾起布袋包裹着的身份牌，黯然垂首。“不会就这样结束的。”牧师打破了沉寂。巫毒攥着身份牌，抬起了头：“还没有结束。”

在他们的后面，两架美军F-15猎鹰战机飞向塔寇克尔山脉，进行新一轮的疯狂轰炸……



评说　被动的大片

■陕西 Oracle

现在几乎没有FPS会做高质量的过场CG动画，这次的《荣誉勋章》（以下简称MOH）是个例外，或许我们也可以把这看作是本作电影化的一个标志。从这个角度来说，这款游戏无疑是成功的。如果说《使命召唤4》（以下简称COD4）开创了现代战争电影化的潮流，那么MOH就是一次升华。例如“坚守据点”一役，面对着如潮水般涌来的敌人，救援又迟迟未到，掩体在RPG的轰炸下逐渐凋零，十足地让玩家感受到战争的绝望与残酷。然而这次升华并不意味着此类游戏会接二连三层出不穷，相反，它预示着创意的枯竭。

在开始游戏的时候，我一再告诉自己，这只是MOH，不要拿COD之类的来比较，但我失败了。游戏里的各种桥段，不时地使我脑中浮现出另一个似曾相识的场景。从狙击到潜入，再到空军打击，手枪爆头拯救人质，几乎每个桥段都曾出现在同类游戏里，连表现方式都如出一辙。可这样又是必然的结果，因为要真实，就必须这么做——若无法做到《闪点行动》那样从数据而来的核心向真实，起码要也让游戏看起来真实，而实战就是这样的雷同。把一款FPS做得越像电影，战斗越真实，它的进化空间也就越少，况且“大片化”未必就是FPS的出路，由COD4所开创的模式到了MOH这里，瓶颈已经十分明显。

最大的瓶颈来自于自由度，为了保证游戏按照既定的路线发展，这类游戏的自由度通常很低，玩家可以活动的空间十分有限。COD4的自由度就很低，但当初是人们第一次见到这样的游戏，光一个沉船桥段就让人大呼过瘾，自由度的牺牲还是值得的。到了MOH这里情况就大不一样，大部分桥段大家都见识过，而MOH对玩家的限制更大，几乎到了每一步都得按照命令来，否则就会Game Over的地步。过于严重的脚本化始终给人一种很被动的感觉，这和《神秘海域2》那种让人意外的突发事件脚本又完全不同。尤其是在本作的潜入关卡，这样的感觉尤其明显。COD4的潜入狙击关卡在当年备受好评，MOH里也有一个类似的潜入，但显得牵强很多。有时候明明从敌人眼皮底下走过，对方仍然视而不见。对比起来COD4有伪装服，COD6有大雪弥漫，而本作无任何隐蔽措施却仍能进出自如，说服力大打折扣。玩家控制的主角如同在一个布景简陋的场景里拿腔作势，NPC如同群众演员般呆板木然。更为夸张的是如果队友让你去干掉一个目标，而你是爬到目标背后用刀子去捅，你会发现对方毫发无伤且浑然不觉，你必须站起来才能一刀了结。在整个流程中玩家必须完全遵守队友指示——队友让你走，你不走就可能立刻会被一发RPG打飞；需要呼叫空军支援的才能摧毁的重机枪，哪怕你跑过去瞄准机枪手的脑袋打上一梭子子弹都没用；一个一尺高的台阶，队友不上，你永远都上不去；屋顶上有看不见的气墙，让你无法跳下，只能沿着特定的通道走下去。玩家的行为被严格控制，来保证流程的正常推进。这样的设定固然可以更好地表现剧情，但如果这样的游戏再出几款，相信玩家会很快厌烦。尽管它很好地再现了“士兵必须遵守命令”，但与此同时牺牲的自由度，却显得得不偿失了。

当然，本作有着一些自己的原创要素，它们看起来很棒，包括自动隐藏HUD，队友补给弹药，都对现有FPS系统做了大胆革新。舒适的瞄准辅助让PC玩家也可以体验手柄操作带来的别样感受。然而缺乏历史认同感的现代战争很难像以前二战那样换汤不换药地持续下去，在COD系列已经用现代战争这个题材赚够银子开始转型的时候，MOH才搭上了这趟末班车，未免有些太晚了。



《前线任务——进化》要点及收集品完全攻略

■福建 风梦秋

良品 总评	7.0
制作	Double Helix
发行	Square Enix
类型	动作
语种	英文
游戏性 Gameplay	7.0
上手精通 Difficulty	7.0
画面 Graphics	7.8
音效 Sound	7.5
创新 Creativity	6.3
剧情 Story	6.3

为什么要玩这款游戏

从这个系列的传统来说，之前每一代的《前线任务》似乎都应该是SLG（回合制策略游戏）。然而这一次也许是为了迎合流行趋势，这一代游戏改成了机甲射击游戏。尽管如此，游戏仍然保留了定制机甲的特色，玩家可以自由选择机甲的左右手、身体和腿部等四个部位的部件，还可以在左右手上装备霰弹枪、冲锋枪、狙击枪和盾牌等种类繁多的武器，双肩可以配备导弹发射器、火箭发射器或高速无冷却机枪等，背上还可以配备各种功用的背包，武器上还有技能插槽可以装备各种战斗技能。强大的定制功能使玩家可以尝试不同风格的机甲，采用不同的战斗方式。此外，寻找、收集各种隐藏物品也有些挑战性，有些感应器的摆放位置被设计得非常刁钻。PC上的机甲类游戏并不多见，本作可以算是PC机甲类游戏里的一个代表，不论是喜欢机器人，或者是喜欢射击游戏的玩家，都不妨拿来一试。

训练关

长岛研究机构（Long Island Research Facility）



迪兰和他装有“巫师”系统的机甲进行一次机能测试。

1.练习高速滑翔（Shift）。滑翔会消耗能量，左下角显示机甲各部位损坏情况，右半圈是能量。

2.跳过障碍（空格）。跳起后再按跳跃可以短暂悬浮在空中，再次按跳跃可落下。

3.练习战斗。机甲共有四个部位可安装武器：双肩（Q和E）和双手（鼠标左右键），现在只有左肩的导弹和右手的冲锋枪。冲锋枪连续射击太久会过热，右上角弹药数下面可以看到过热情况。

4.瞄准射击（Z）。

5.补充弹药。

6.分别摧毁靶子机甲的双手、双腿和身体。

7.用左键挥拳进行近身格斗，在滑翔中威力更大。

8.使用左肩导弹（Q）摧毁直升机。大致对准目标，按住Q键让1～4枚导弹锁定目标，然后放开即可。

第一幕

第一关 为纽约而战（Battle for New York）

训练结束时迪兰发现市中心燃起大火，原来有不明机甲入侵轨道电梯所在处，他担心正在国家策略研究所的父亲有危险，不顾后勤MM的反对赶去救援。

感应器1：击毁第一辆坦克后转过街角高层公路上。

感应器2：击毁第一部机甲处时间显示屏旁边凹处。

徽章1：跳到该街道另一侧建筑顶上，再跳到更高的建筑顶上。

感应器3：路口右边岔路。

感应器4：类似金字塔形玻璃墙建筑顶上。

感应器5：绕着金字塔建筑到角落。

感应器6：金字塔建筑对面红色建筑旁的岔路。

感应器7：该岔路另一侧斜坡上去的停车场。

感应器8：高架铁路废墟右侧尽头柱子旁。

感应器9：高架铁路废墟上斜坡左边高处。

跳过障碍后，前面是一处有纪念拱门的圆形广场，会遭遇两架直升机，然后是多部机甲和坦克。



感应器14

感应器10：下到广场前左边岔路尽头。

感应器11：下到广场前跳到旁边建筑顶上。

徽章2：从该建筑顶上朝纪念拱门跳，然后悬浮飞过去，刚好能到达。

感应器12：在纪念拱门顶上跳起，悬浮射击高架铁路上的感应器12。

感应器13：通过地道后，碰到无名友军机甲的凹处。

在桥头发现大桥被炸毁，遭遇多部敌方机甲，危急关头被一个MM给救了，她是正前往轨道电梯支援的阿德拉（Adela Seawell）军士。

感应器14：消灭拦路机甲后跳到建筑顶上射击蓝色玻璃墙处的感应器14。

从通讯中得知桥下有防空导弹运输机，无法接近，迪兰自告奋勇帮忙。

感应器15：下坡前往集装箱码头前的道路尽头。

徽章3：从这里悬浮绕着楼房飞到凹处找到徽章3。

感应器16：下斜坡右边岔路尽头。

感应器17和18：走到桥头下方找到感应器17，从这里射击对面的感应器18。

感应器19：通往建筑屋顶的斜坡下面。

感应器20：在码头的仓库里面。

摧毁码头和对面的防空导弹后到桥头过关。在运输机上可以定制机甲，这会儿没钱也没有新部件，但可以改变颜色。

第二关 阿波罗战车（Apollon's Chariot）

这关开始出现近身肉搏型机甲，对付这种机甲最好的办法就是以其人之道还治其人之身，看准它靠近时给它一拳，然后不断贴上乱拳打死。

感应器1：在第一场战斗处，路旁银行门口。

感应器2：到银行对面平台，再跳上更高的平台，在右边射击头顶高处的感应器2。

徽章1：绕到平台另一侧。

感应器3：经过银行后，在几块绿地的中间。

感应器4：倾倒大楼旁边角落，430……字样旁。

感应器5：在另一侧挡路火堆旁。

感应器6：绕过火堆后，在道路左侧。

感应器7：往前走几步，在道路右侧。

这个区域有三座防空导弹，都击毁的话会完成挑战"Obedient"，奖励战斗技能。

感应器8：沿路往前，在沏茶店照片的上方。

徽章2：往前走到尽头，旁边是徽章2。

感应器9：掉头往集装箱处走，在旁边建筑顶上。

感应器10：进入仓库后左边是感应器10。

通过仓库后跟队长Russell Hamilton会合，刚打过招呼就得迎战一堆机甲。

感应器11：在银行的低矮建筑顶上。

感应器12：在银行对面的建筑内。

感应器13：走到接近Nygrid Booth字样的汽车通道前，往上看，在远处一个建筑顶上。

感应器14：在银行大楼顶上，走远点才会看到。

感应器15：上阶梯前，在左边柱子阴影里。

感应器16：到公园右边椅子旁。

徽章3：在角落蓝色P标志后面。

感应器17：跳到上层的停车场。

感应器18：在停车场看远处最高的灰底色大楼顶上。

感应器19：在停车场看另一个方向多层次大楼的中部。



定制机甲

感应器20：离开公园后道路左边。

离开公园后来到研究所，却只来得及目睹一部骷髅机甲摧毁大楼。根据对方的自称，原来是世界上最危险佣兵团"阿波罗战车"的首领马库

斯（Marcus Seligman），愤怒的迪兰向对方发起了挑战。开始阶段攻击对方积累能量，很快会提示启动E.D.G.E.系统（类似于子弹时间，按R），只有在左半圈的蓝色能量至少达到25%的时候才能发动，75%以上威力更大。发动一次后对方会出现血条。战斗中尽量用滑翔躲避对方攻击，导弹并不可怕，角落会不断刷新补给，关键是对方积蓄能量冲过来肉搏的那一下，看到对方要发动就准备好朝侧面或后方滑翔躲避。将马库斯打光血条后，电梯的支撑体已经被摧毁，对方扬长而去。由于轨道电梯帕西瓦尔（Percival）开始倒塌，迪兰只好在队长的劝说下撤离。

第三关 帕西瓦尔的倒塌（Percival's Fall）

感应器1：在开始处旁边就是。
徽章1：转身到尽头找到徽章1。
感应器2：走到路口，就在左前方。
感应器3：在道路右侧管道后。

这里路上会碰到四辆导弹发射车，全部摧毁可以完成挑战“Defender”，奖励战斗技能。
感应器4：在黑色建筑旁。
感应器5：在红色起重机左边仓库旁。
感应器6：在最后边的红色起重机处。
感应器7：在一堆集装箱对面。
感应器8：穿过大管道后往右边走。


感应器20（准星上方）

到路口队长联络不上阿德拉，“巫师”发现她处于战斗状态没有反应。队长赶去救援，让迪兰先走，但是迪兰怎么能让他独享英雄救美的光荣呢?
感应器9：掉头到左边岔路尽头。
感应器10：前进途中。
徽章2：道路尽头。
感应器11：右前方红色起重机处，走到左侧往上看。
感应器12：在右前方角落集装箱旁。
感应器13：通过起重机区域后途中。
感应器14：转过拐角接近闸门时，面向左边原地悬浮可以斜斜地看到，藏在上层几个小房子之间。
感应器15：在对面重型机甲旁。

解救苦战中的阿德拉后，三人进入管道，这里开始2分钟倒计时，必须在电梯倒塌前脱离。如果在1分30秒内逃出，可以完成挑战“Quick Escape”，奖励战斗技能（最好是在收集好东西后重玩这关来完成）。关键是熟悉线路，如果没有失误就能连续吃到能量补给而全程保持滑翔。注意后半段有个大坑，如果没跳好会浪费很多时间。
感应器16：穿过管道后正前方。
感应器17：绕过障碍后前方。
感应器18：上坡后在一道沟对面。
感应器19：穿过管道后射碎障碍，在前方尽头。
徽章3：穿过左边隧道后在左边尽头。
感应器20：到大桥边时在对面建筑顶上。

FRONT MISSION EVOLVED

第二幕



轨道电梯被毁使纽约受到重创，UCS政府认定这是OCU所为，因为袭击者使用的是他们的机甲。尽管对方否认，UCS军队还是发动了对两国交界的Huffman岛的进攻。但OCU已有准备并发起了反攻，他们的电子战部队成功地对蒙纳斯要塞发动了奇袭，军方能派出救援被困人员的只有汉密尔顿队长等三人。在开始前应该定制一下机甲，更换更好的部件和武器，右肩可以装上导弹发射器。还有一种不用锁定直接朝目标发射的火箭发射器，用哪种就看个人打法的偏好了。两手的装备有很多选择，比如适宜近战的霰弹枪，远程狙击枪，或者双手冲锋枪等，看个人喜好。笔者推荐中规中矩的左手盾右手冲锋枪，双肩配导弹/火箭发射器。盾可以吸收伤害，后面配合修理背包非常好用，还可以用来对付肉搏型机甲。主要用导弹轰杀敌人，冲锋枪用来打感应器等。

第四关 蒙纳斯要塞（Fort Monus）

本关飞行阶段没有隐藏物品。在飞行中消灭所有敌人会完成挑战“Air Superiority”，奖励战斗技能。
感应器1：在降落场。
感应器2：在降落场出口左前方建筑处。
感应器3：在该建筑背后的山崖上。
感应器4：在防空洞门口。
感应器5：在靠近海边的角落草丛中。
感应器6：在出口方向建筑顶上。
徽章1：在旁边建筑顶上雷达处。
感应器7：在大桥下层。
感应器8：在过桥后一小房子旁。
感应器9：在该区域角落油罐上。
徽章2：从左侧跳到中间的大建筑顶上，再跳到右侧。
感应器10：在徽章位置附近的地上。
感应器11：在出口方向一个小仓库旁。
感应器12：沿路前进消灭几辆坦克后路旁草丛里。

进入第一道门后发现敌人已经在基地内以逸待劳，念着孙子兵法的居然是DHZ的机甲，两国居然联起手来了。

感应器13：在靠近山壁油罐脚下。
感应器14：在附近的角落。
感应器15：在基地外一片石头上。
感应器16：在基地外侧靠海的角落。
感应器17：进入基地后在正前方建筑左侧高处。

进入基地后要注意接近军械库门口时会触发剧情进入Boss战。
徽章3：在该建筑右侧凹处。
感应器18：在角落的直升机降落场。
感应器19：在降落场旁小房子上方墙头。
感应器20：回到门口绕到左侧，在两个油罐附近。

迪兰中计被困，只能独自面对DHZ的Yun和Jed。敌人的射击威胁不大，关键是墙头上的Yun有时会用一种射击让你暂时无法行动，同时Jed会冲过来蓄能量开始猛烈射击。麻痹在充能结束前就会解除，迅速滑翔躲开即可，而且Jed在射击后还会进入短暂的硬直时间，发动EDGE用导弹猛轰可以打掉他很多血，之后就专门攻击他，打到没什么血的时候对方就会用三十六计走为上计了。

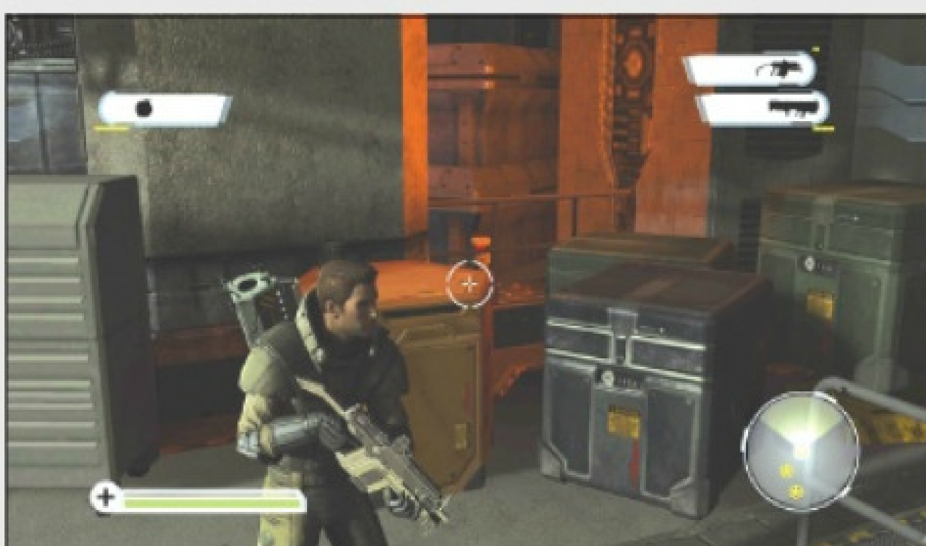


Yun嘲笑Jed战前夸夸其谈，可是打不过就逃跑

第五关 战斗英雄（War Hero）

包括战斗英雄莫斯利将军在内的幸存人员被困在仓库内。为了避免机甲误伤，队长决定带迪兰步行进去营救。
徽章1：进仓库后绕过车子，在左边黑色箱子处。
感应器1：在楼梯口附近柱子根部。
干扰器1：上楼前往控制室途中枪战时。
感应器2和数据钥匙1：经过控制室继续往前可找到。
感应器3：在下一个房间的铁桥上。
感应器4：进入机房前左侧。
干扰器2：从机房入口往右走，在一台主机上贴着。
徽章2：继续顺墙往前走，上铁板时拿到徽章2。
数据钥匙2：往前走，在右边凹间处。
感应器5：在入口左前方地上。
干扰器3：在感应器对面的显示屏处。
感应器6：在机房出口处。

上楼来到一个有喷水池的花园，消灭敌人解救了莫斯利将军，奇怪的是他知道迪兰的名字，但没来得及问就被敌人打断了。
感应器7：在喷水池周围的花坛后。
数据钥匙3：在旁边箱子上。
感应器8：在附近的楼梯下角落花坛处。
感应器9：从楼梯上去，在通道内。
干扰器4：旁边的显示器。
徽章3：下楼梯从同侧另一边楼梯上去，在过道尽头。


感应器17的位置

感应器10：在莫斯利所在楼梯下面的花坛上。
干扰器5：上楼梯，在走廊里显示器处。
感应器11：在附近的门边。
感应器12：离开花园进入房间，通过铁桥时在右边低处。
数据钥匙4，在房间出口旁箱子上。
感应器13：进入仓库，在右边凹间箱子堆后。
感应器14：在仓库深处箱子上。
干扰器6：爬上梯子进房间，在主机上。
感应器15：往里走，在主机旁。
感应器16：在右侧机甲的控制台旁。
感应器17：在右侧机甲面对的左前方角落箱子堆后的柱子旁。
数据钥匙5：绕到柱子另一边。
干扰器7：上楼进入控制室，在操作台下方。
感应器18：过铁桥时在右边箱子上。
感应器19：到另一个机甲仓库下楼前。
感应器20：机甲右边楼梯后。

战斗结束后得知DHZ和OCU在成功阻挡UCS入侵后就撤退了，这是怎么回事呢？军方招来了后勤MM艾美为迪兰改进机甲，更换了悬浮的腿部以方便接下来的任务。另外也有一些更强的部件、武器和背包可以选择。

第六关 战车的召唤（Call of the Chariot）

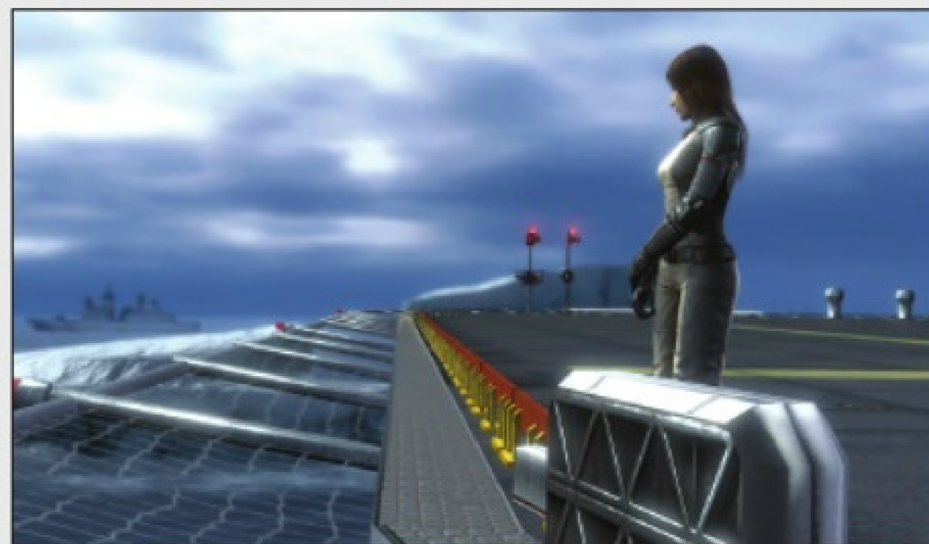
迪兰和艾美的亲密合作令阿德拉看得很不舒服，难道并肩战斗一小段时间就有感情了么？这时马库斯和一个火辣女人驾驶骷髅机甲冲进基地大肆破坏，引诱报仇心切的迪兰追了出去，队长只好去帮忙。
感应器1：在下坡前右边角落。
感应器2：下坡后在公路左边。
感应器3：在岔路口左边高处岩块上。
感应器4：沿左边山谷前进，在右侧。
徽章1：在左侧岩石旁。
感应器5：回到岔路口沿公路前进，在右边草地上。
感应器6：往前不远左侧岩石旁。
感应器7：在大坝上左边水池建筑旁。
感应器8：在水池中石块旁。
感应器9：通过大坝下坡前左边角落。
感应器10：在下坡转弯处。
感应器11：转弯下坡后在小房子顶上，跳起射击。
感应器12：在对岸。
徽章2：在大坝中间处。

感应器13：顺河流前进，在桥下左侧。
感应器14：沿河前进，在右侧草地上。
徽章3：在旁边石块后。
感应器15：在隧道入口左边。
感应器16：在隧道出口左边。
感应器17：在桥下，右侧。
感应器18：在左边岔路尽头，封闭隧道口上方。
感应器19：在上坡时路边。
感应器20：在过桥时左边草丛里。

马库斯和女人在一片空地等待独自赶到的迪兰。两人的特技都是冲锋，可以看准时机用闪避来往旁边躲。那个女人有盾牌，可以先集中火力解决掉较弱的马库斯。避开她冲锋后她会有短暂时间露出机体，可以趁机猛轰。击败两人后才发现他们不过是在拖延时间，要塞正受到攻击。迪兰只好放弃追踪，回去帮阿德拉。赶回去的时候碰到一个脸上有疤的男子正发射导弹，危机时刻迪兰启动EDGE挡住了导弹，他掌握EDGE的潜力令对方感到吃惊和惊喜，看来这才是他的目标，离开前他说还会回来找迪兰。

第七关 普罗维登斯（Providence）

蒙纳斯要塞战斗后不久，OCU的轨道电梯Uluru Ⅱ也被摧毁了。三个大国对于神秘敌人的出现都感到吃惊。UCS追查到敌人基地在南极洲，独自派出了莫斯利将军领导第72机甲部队前往那里。在普罗维登斯号航母上，迪兰跟队长聊天，得知那个男子叫科尼利厄斯（Cornelius Werner），原本是UCS顶尖的机甲驾驶员。莫斯利将军曾经和迪兰的父亲一起参与EDGE计划，两年前他们在测试一个修改过的EDGE装置时发生意外，导致包括阿德拉的家人在内的很多军人和平民死亡，只有科尼利厄斯和阿德拉幸存。正谈话间航母突然遭到意外袭击，原来敌人在附近的冰山处有隐藏的基地，迪兰急忙赶往机甲舱。


航母上，独自站在边缘发呆的阿德拉

感应器1：往前跑一段，在右侧两个“烟囱”中间。
数据钥匙1：在左侧第三个绿色圆筒后面。
徽章1：下梯子后在箱子旁。
感应器2：在附近箱子旁。
感应器3：进走廊转弯后在门边。
感应器4：过铁桥前在左边铁门前。
干扰器1：在铁桥对面门口左侧墙上。
感应器5：在铁桥下方，箱子旁，从另一道桥上射击。
感应器6：过桥后看到下面仓库箱子上。
感应器7：先不要下楼，往左走铁门前。
感应器8：继续前进，转弯穿过一道门后在右边铁门后。
感应器9：再穿过一道门后，在左边角落。
数据钥匙2：通过下一道门后，在角落。
干扰器2：走到栏杆边会看到。
感应器10：在过道尽头处抬头看箱子旁。
数据钥匙3：下梯子后先不要去旁边出口，走到对面墙边，在箱子旁。
感应器11：从这里往左抬头看，在平台上箱子旁。
干扰器3：在旁边铲车处。
干扰器4：穿过通道回到前一间仓库，进去后转身看门口上方。
干扰器5：在门口对面墙边。
感应器12：在左边箱子堆与墙壁之间。
数据钥匙4：在角落箱子堆中间。
感应器13：从仓库出口离开，转身看出口门后。
干扰器6：在下一个门口右侧。
感应器14：走到栏杆边会看到。
感应器15：走到梯子旁转身抬头看。
数据钥匙5：上梯子后在靠近左边的门拿到。
徽章2：走到舱外遭遇直升机时无意中拿到。
感应器16：进入走廊后先往左走，在一道门前。
感应器17：继续往左，到栏杆边往下看。
干扰器7：进入过道后在左侧墙上。

到出口处就可以到达机甲舱。机甲已经自动装备了狙击枪，用以对付敌方要塞的炮台。开始后赶紧跳到甲板上找掩护，对方火力非常猛。然后迅速狙击掉部分炮台，只留一个，轰掉飞机，再去找东西。
感应器18：在机甲舱附近楼梯下。
徽章3：在航母与要塞相反的一侧低处。
感应器19：在对方要塞右侧建筑下方冰岩处。
感应器20：在要塞左侧雪地上，狙击模式下才能看得到。

摧毁所有炮台后敌方运输机开始运送机甲过来，主要是近战型的，用狙击枪不好应付，可以开EDGE来秒掉。有空就用狙击打对方运输机，否则会不断运送机甲过来。摧毁后艾美表示现在可以用“巫师”来攻击要塞，如果想要多杀敌可以拖延一会儿，不过应对多个狙击机甲加其它敌人很危险。攻击要塞时用导弹锁定和摧毁对方两侧高处的建筑即可。

第八关 承诺（Promise）

运输机前去攻击敌方另一座要塞，摧毁轨道电梯的飞弹都是那里发射的。途中阿德拉说EDGE不安全，于是迪兰就让巫师关闭了EDGE系统。
注意，这一关飞行阶段是有六个感应器的。同样，飞行时消灭所有敌人会奖励战斗技能。
感应器1：在小岛正面雪地上。
感应器2：飞到侧面后，在集装箱旁。
感应器3：飞到第一个区域后方，在集装箱旁。
感应器4：在桥后防空导弹左边。


Yun和Jed及时赶到

感应器5：在桥后架子上。
感应器6：在雷达旁边。

着陆后有场大战，这关有个摧毁全部油管的挑战“Spoiled Oil”，奖励战斗技能。
油管1：在降落场地旁边，可以摧毁油管1。
感应器7：在机头朝着的小房子上。
感应器8：在靠海边的岔路尽头。
徽章1：在附近的小雪山后。
感应器9：该区域出口旁房屋后方的雪坡上，在电线杆左边。
感应器10：在太阳能板下方小房子旁。
油管2：对面小房子旁是油管2。
感应器11：到雪壁洞口前左侧。
感应器12：在大门外小房子上方的雪岩上。
感应器13：在门旁高柱子顶上，站在门内雪块上可以看到。
徽章2：在另一边柱子旁。
感应器14：在靠近角落的雪地上。
油管3：在附近建筑旁。
感应器15：进隧道不远左侧。
感应器16：出隧道走一小段转身看，在出口右侧的雪坡上。
感应器17：在前进途中。
感应器18：当看到#17时，抬头看左前方冰岩上。
油管4：在#17对面。

进入要塞后出现少量敌人，消灭后科尼利厄斯再次出现，用EDGE展示了惊人的能力——将刚才摧毁的机甲重新复活了。主角收集剩下的东西只能在战斗期间进行。
感应器19：就在战斗地点旁的墙边。
感应器20：在大平台上旁边的小平台上。
油管5：在大平台上。
徽章3：在大平台一角的架子上，跳跃就能碰到。

击败那些机甲后，科尼利厄斯再次猛攻来逼迫阿德拉使用EDGE，说当年她就是用这个能力杀死了自己的队员和家人。好在这时之前交过手的Yun和Jed出现打断了他。科尼利厄斯逃向要塞内部，同仇敌忾的众人一起追了进去。

第九关 法夫纳（Fafnir）

感应器1：在开始圆形平台外侧，走到桥上射击。
感应器2：往前走到一道封闭大门的左侧，在铁丝网后，跳起射击。
感应器3：在刚进入隧道左边第一个台子上，从这里可以看到对面的徽章，但还拿不到。
感应器4：经过道路中间堆叠的箱子后，在右侧柱子后。
感应器5：往前几步有紧靠架子的堆叠箱子，跳上去再跳到架子上，再跳到旁边悬空小道上，抬头看到感应器5。
徽章1：沿小道往入口处走拿到徽章1。
感应器6：回头沿小道往上到尽头，射击左前方的感应器6。
感应器7：跳进小管道内，途中是感应器7。
感应器8：穿过管道到小平台上，在右前方墙边建筑顶上。
感应器9：在建筑根部。
感应器10：跳下去，绕到有雷达的建筑外侧，在突出部顶上。
感应器11：在地道入口台阶旁。
感应器12：在地道入口上方。
徽章2：在入口旁边高处，从入口处滑翔中跳跃过去。
感应器13：在地道出口上方。
徽章3：在出口旁边箱子堆顶上。
感应器14：跳到较低处圆形平台上，走到左侧边缘射击低处的感应器14。


堡垒一样的法夫纳

感应器15：上蓝色玻璃坡道前左侧。
感应器16：在蓝色坡道右侧。
感应器17：走上坡道时在左边物体外侧。
感应器18：在升降台旁。
感应器19：升上去后转身射击左前方建筑顶上的感应器19。
感应器20：到出口前射击蓝色太阳能板后的感应器20。

等待三人的是一只极其庞大的机器蜘蛛——被科尼利厄斯操纵的法夫纳。对方虽然巨大但威胁很小，在周围的台子上、石壁后躲避攻击，先用导弹摧毁蜘蛛顶部的能量发生器，然后攻击腹部的几个能量核心，由于经常会被腿部和挡板挡住，所以需要点耐心。蜘蛛隔一会儿会放出几个机甲来骚扰，很容易解决。击败法夫纳后科尼利厄斯跳了出来，轻松击倒了队长和阿德拉，只剩下迪兰。这家伙毫无威胁，几轮导弹就干掉了。但科尼利厄斯攻击阿德拉，逼迫迪兰使用EDGE救她。可迪兰一启动EDGE系统就被侵入，科尼利厄斯正要控制他杀死阿德拉，队长拼命冲上来阻止，牺牲了自己打断了控制，看到失去机会，科尼利厄斯立刻逃走了。



FRONT MISSION EVOLVED

第三幕

第十关 毁灭大合唱（Chorus of Destruction）

疯狂的科尼利厄斯发布影像，宣布他的组织“达摩克利斯之剑”对之前的恐怖袭击负责，嘲讽分裂并相互争斗的各国，向全世界宣战，预告将对纽约再次发动袭击。阿德拉告诉因队长之死而自责的迪兰，当年自己也是被科尼利厄斯控制使用了EDGE，劝说他振作起来。正当两人准备来个老套的热吻时，同样老套地被艾美打断了，让迪兰去定制机甲。为了迎战，这次得使用蜘蛛式的腿部（不知是什么道理？），非常笨拙，但好处是可以提供额外的能量提高负重量，最好在一只手配上盾牌。另外，本关没有徽章。

感应器1：开始处正前方的残存路基旁，走到右侧边缘就会看到。
感应器2：在旁边大楼的低处。
感应器3：转身正对的金色屋顶大厦的阳台上。
感应器4：然后平移到左侧，可以看到通往大厦路面右边低处的感应器4。
感应器5：在右边低处。
感应器6：抬头看一栋摩天楼，在低处突出部上。
感应器7：走到旁边岔路尽头，在小巷里。
感应器8：前进到入口往左路边。
感应器9：在右侧的完整大楼脚下。
感应器10：在大楼左边红色楼房缺口处。
感应器11：大楼右边楼房，绕到侧面退后些抬头会看到。
感应器12：转身，在对面楼房顶上。
感应器13：在斜坡下面。
感应器14：走上斜坡，在右边楼房白边处。
感应器15：在左边红色楼房脚下。
感应器16：落地后在前方地下。
感应器17：跳上三级“台阶”后转身看上述红色楼房，在侧面缺口处。
感应器18：在街对面楼房顶上。
感应器19：在该楼房右侧脚下。
感应器20：透过前方残破楼房的窗格后可以看到，但子弹射不过去，而绕到侧面时就会进入Boss战。此时如果没有榴弹发射器的话，只能退出去给肩膀配一个。

在广场碰到阿波罗战车的两个成员Megan和Pia，一个要演奏什么毁灭大合唱，一个在那边祈祷瓦尔基里超度亡灵。这里可以用盾护住身体，用导弹乱轰，轻轻松松就可以赶跑两个白痴。迪兰正要追击，将军告诉他侦测到他父亲的ID，拜托他前去救援。地面上无法通行，迪兰想到可以利用地铁通道前往。

第十一关 父与子（Father and Son）

徽章1：回头绕到右侧通道。
感应器1：沿右侧通道下坡看到。
感应器2：经过一辆地铁后。
感应器3：在前面不远左边通道里。
感应器4：前进到车站，在左侧。
感应器5：在车站另一头墙边。
感应器6：靠近另一侧通道的自动扶梯处。
感应器7：进入通道第三根柱子旁，在左边通道头顶的灯上方。
感应器8：到脆弱的墙壁处往左走。
感应器9：到大门前右侧。
感应器10：到车站中间的脆弱墙壁前，在钢柱架子上。
感应器11：打破左边的墙壁通过后，转身退后抬头往上看。
感应器12：在这个破洞对面墙壁左边一点。

往另一边走，发现信号就在上方的建筑内，两人徒步进入。
干扰器1：进入大厅右边柱子背面。
干扰器2：在机甲背部。
数据钥匙1：在左边过道口旁的柜子上。
干扰器3：柜子上方。
感应器13和徽章2：走右边过道会找到。
数据钥匙2：再绕到左边过道拿到。
干扰器4：机甲腿部是干扰器4。
感应器14：进入走廊右边角落。
干扰器5：在前方右侧墙上。



父亲临死前向儿子交代任务

感应器15：在左侧墙上。
数据钥匙3：在右边阳台附近的沙发上。
感应器16：到阳台上，射击之前经过的破窗外。
干扰器6：离开阳台，右转后在右边墙上。
徽章3：进入房间，在桌子上。
数据钥匙4，在父亲所在房间的桌上，剧情过后别忘了去拿。

父亲说他被恐怖分子抓来这里修改EDGE系统，他创造这个系统本意只是用于防御，是军方把它变成了邪恶的“幻影”系统。
干扰器7：出走廊，在左边墙上。
数据钥匙5：在阶梯旁草地处。
感应器17：消灭敌人后先不要下阶梯，射击广场右侧一个建筑顶上的感应器17。

下楼梯后出现机甲，剩下的收集品必须在战斗中获得。
感应器18：下阶梯，在右边走廊柱子后。
感应器19：沿走廊往前，在另一道阶梯旁。
感应器20：跑到中间喷水雕塑处，朝刚下来的阶梯方向，在花坛边。

摧毁机甲后三人正要逃离，马库斯却现身射杀了迪兰的父亲。父亲临死让他把手提箱交给“巫师”，让迪兰来证明他设计的EDGE系统是可以用来保护生命的，而不是杀人武器。

第十二关 防守康斯坦丁（Defense of Constantine）

“达摩克利斯之剑”的下一个目标是轨道电梯康斯坦丁。
感应器1：在降落场出口旁边的地上。
感应器2：走到大路上，在左边封闭的大门前。
感应器3：穿过大路后，在左边凹处。
感应器4：在道路另一边停车场的建筑上。
感应器5：沿道路往尽头的门前走会看到。
徽章1：沿路前进到停车场旁一座建筑后面，在屋顶上。
感应器6：走上桥头，在右边低处。
感应器7：大桥第一个缺口处，在桥柱旁。
感应器8：通过第二个缺口后，在左侧。
感应器9：到另一端桥头后，在右边低处。
感应器10：到岔路口，再到右边岔路尽头转身会看到。
感应器11：走另一边上坡处。
徽章2：打开门后消灭右边空地上的一些蜘蛛机甲，在第

一个环绕管子的圆形小平台上的一根烟囱旁。

感应器12：在烟囱后面墙上。

感应器13：先不要下去，在第三个圆形小平台上。

感应器14：下到空地上，在靠近第一根管子的根部。

徽章3：在空地一个架子上。

感应器15：在空地角落。

感应器16：进入角落的走廊，踩上电梯然后下来，当电梯升上去后在坑里是感应器16。

徽章4：顺着箱子跳到走廊上层，在角落里找到徽章4。

感应器17：走到关闭的门边，在旁边。

前进到第二个交战场地处，这里需要留一两个机甲，以便于先把剩余的东西都搜集到。

感应器18：到第二个圆形小平台上，可以看到靠近第一个圆形平台的烟囱顶部平台上是感应器18。

感应器19：在第一个圆形平台对面墙上。

感应器20：下到场地上，在第三根管子根部，朝向第二根管子的一边是感应器20。

科尼利厄斯又出来叫嚣，结果连他有什么新技能都不知道，开了EDGE导弹一通乱轰就趴下了。但是那个胸器却趁机把轨道电梯轰断了，而科尼利厄斯趁迪兰分神的时候启动EDGE偷袭摧毁了他的机甲，阿德拉不顾危险开启EDGE救了迪兰，却被科尼利厄斯趁机控制住带走了。

FRONT MISSION EVOLVED 第四幕

三个大国曾经试图和解，建造轨道电梯三位一体（Trinity）来作为合作象征，可是还未完工短暂的和平梦想就破灭了。现在那里被叫做巴别塔，是达摩克利斯之剑的总部。三国再次联起手来，在莫斯利将军指挥下朝那里发动了进攻。

第十三关 三一塔脚下（Steps of Trinity）

定制机甲时要注重防御，在重量上要优先保证至少一只手有最强的盾牌，另一只手的火力可以弱一些，战斗基本都是靠导弹，要配备修理背包。开始的飞行阶段有10个感应器，另外消灭所有敌人有奖励。关键是熟悉整个线路，注意看地图，知道天上地下敌人出现的位置和顺序。因为有些位置飞过的时间很短，错过就打不到了。还有就是瞄准射击，要尽量精确，才有更多时间打下一个目标。

感应器1：在刚开始两辆坦克前方。

感应器2：在第一个隧道入口的上方。

感应器3：两段隧道之间的公路，在靠近右侧隧道口。

感应器4：经过公路后有一个圆形区域，有很多太阳能板围绕着中间的雷达，外围右侧分散着一些锥形的路障，在从远端数过来第二个旁边，飞过的时间非常短，远远地就要开始射击。此外，在这里摧毁40个太阳能板也是一项有奖励的挑战。

感应器5：经过太阳能板区域，飞近公路时在公路另一侧靠近山壁处的地上。

感应器6：经过公路刚要飞进山谷时，在右侧地上两个小石块中间。

感应器7：刚飞过桥梁后在左侧石堆间的地上。

感应器8：飞过石头“拱门”后，在“一柱擎天”的石堆左侧地上。

感应器9：飞到建筑处，在右边建筑的左侧根部。

感应器10：在左边建筑防空导弹旁。

着陆后，可继续搜寻物品。

感应器11：在落地处右前方。

感应器12：转身朝沟的方向，在左前方山壁旁。

感应器13：在左边第二间仓库内。



感应器4（准星右上方）

徽章1：往前走，左拐沿路到尽头跳到半圆上，再跳到顶上。

感应器14：在另一边的绿色圆柱旁。

感应器15：在上坡的公路下方。

感应器16：通过隧道后，在前方门边。

徽章2：跳下公路后最好启动EDGE用导弹轰掉一个持刀机甲，然后再对付另一个，战斗结束后从左侧钻到公路下拿到徽章2。

感应器17：在沙地另一边中间台子上。

徽章3：在沙地右侧岩石堆上，之前狙击机甲所在处。

感应器18：走到右侧墙边，在右边沙地上。

感应器19：跳过墙，在小广场上。

感应器20：在另一边小广场上。



马库斯作了那么多孽还想速死

穿过隧道后阿波罗战车的四人出现围攻迪兰，这是场持久战。用盾护住身体，利用附近的柱子躲远程火力。最难缠的是贴身紧逼的格罗里亚，要耐心跟她耗，多用向后闪躲拉开距离，趁机用导弹轰几发，积蓄蓝色能量。要经常用修理背包修一下，弹药不太够时，观察一下中间弹药和护甲补给的位置，在护甲和能量情况都OK的情况下冲过去吃一下就回来。蓝色能量满了以后就拉开距离开启EDGE猛轰把格罗里亚干掉。之后就简单多了，马库斯会冲过来肉搏，但他的威胁要小得多，也容易躲避。把两个女白痴干掉，顺便积蓄能量，然后再开EDGE把马库斯干掉。这次这些家伙就不能毫发无伤地逃走了，但经历这么多事情后迪兰不再那么冲动，没有杀死马库斯，只是叫来同伴将他俘虏。

第十四关 巴别塔（Tower of Babel）

感应器1：开始处往左走几步，在左边凹处。

感应器2：往另一边走，绕到大建筑右侧，透过天窗会看到。

感应器3：在右边的柱子群墙边。

徽章1：经过有大烟囱的蓝色房子后的角落。

感应器4：穿过门口来到商业街前，在左边石柱旁。

感应器5：绕到路左边，在那排商店后面。

感应器6：继续往前绕，面对道路另一边的商店，在最左边“市场”招牌旁。

进入圆形小院门打开后会冲进来两个肉搏机甲，有能量开EDGE最好，如果没有的话可以躲开些，让将军吸引它们注意力，再趁机用导弹轰掉一个。

感应器7：通过圆形小院后，跳上右前方台阶，在左边黄色罐子旁。

感应器8：在货场另一边入口旁边的台子上。

徽章2：往出口方向走，经过中间一堆集装箱时，在左边角落。

离开货场后来到一个广场与Yun和Jed会合，需要在战斗中找到物品。

徽章3：在左边角落石柱基座上。

感应器9：在右边角落。

感应器10：之后自动进入仓库，战斗中在接近左前方角落的箱子堆上找到感应器10。

Yun发现对手防守的策略与莫斯利将军的风格非常相似，众人也发现没有完工的巴别塔被人修好了，于是决定徒步进入控制室查看。

感应器11：在左边角落。

干扰器1：在中间显示屏处。

数据钥匙1：在另一道显示屏下。

干扰器2：在出口左边。

干扰器3：进入下一个房间，在控制台上。

数据钥匙2，在里间台子上。

感应器12：在里间天花板上。



感应器18

感应器13：在左边出口处。

干扰器4：走上斜坡后，在门边。

数据钥匙3：在中间箱子堆处。

干扰器5：在旁边铁丝网上。

感应器14：在上来斜坡上方的铁桥上。

感应器15：在坑里。

感应器16：走上另一道斜坡，在左边小平台箱子后。

数据钥匙4：走下楼梯到边缘，在左边箱子上。

感应器17：在边缘往下看右前方一根石柱左边的根部，视角容易被栏杆挡住，勉强可以瞄准射击擦到。

感应器18：在石柱右边沙滩上。

干扰器6：在天台上看房间出口处，在旁边栏杆上。

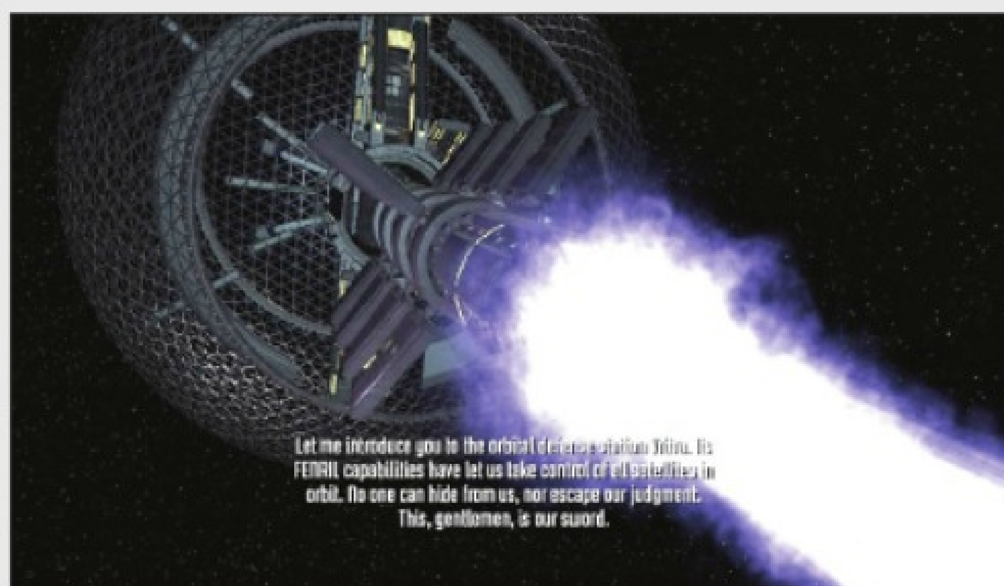
数据钥匙5：到另一边上楼梯先不要进门，旁边是数据钥匙5。

感应器19：进入过道先找到剩下东西再杀死楼下的士兵。经过箱子堆后在栏杆处往下看会看到感应器19。

感应器20：转过拐角后看过道下方。

干扰器7：在千斤顶处。

大家在控制室发现屏幕上显示的是DHZ的导弹发射基地，正准备对巴别塔进行攻击，却被科尼利厄斯用空间粒子炮摧毁了。他得意地宣布，这个太空防御站Vritra就是他们拥有的“达摩克里斯之剑”，它控制了所有的卫星，可以攻击地球上的任何角落。既然各国政府面对这样的危机仍无法排除一切真正团结起来，他决定要在三个小时后摧毁所有国家的首都，在废墟上重建一个无国界的和平世界。Yun指出这原本是莫斯利将军提出的“天堂卫士”计划，通过卫星网络监视全球，对任何交战国家发动空间打击，以此来实现世界和平。莫斯利承认那是他年轻时的天真想法，他愿意承担责任，并将亲手阻止这一切。大家启动电梯准备前往太空，这时有敌人机甲赶到，Yun决定独自留下阻挡它们。



空间大炮



与科尼利厄斯的决战

第十五关 太空防御（Vritra）

定制机甲时要注重火力和机动，修理背包在开始的Boss战中用不上，有很多攻击被打中就是死，而且修理后暂时无法产生能量，会严重影响机动性，也是得不偿失。在电梯上升中莫斯利为了摧毁防御炮台而牺牲，剩下两人到达太空后就面对与科尼利厄斯的决战。第一阶段他悬浮在空中，平时要抓住机会猛攻以积累蓝色能量，等他启动EDGE变金色时集束导弹威力很大，但可以轻松向侧面闪躲开。打到大约70%～80%时他会落地，此时要尽量面对他并保持一段距离。他启动EDGE时有一招是发射两枚导弹，此时要保持后退移动，只要机身护甲满，即使被击中也不会致命。而最关键的是要躲开他冲锋过来的剑斩，被击中就很可能会遭秒杀。即便没

死，血不多的情况下再被导弹击中也就完了。只要看准时机在冲过来一刻往后闪避即可，注意有时他途中会左晃右晃一下，所以不要过早闪避。闪开后有短暂的空当可以趁机用导弹轰一轮。在剩不到一半血的时候他会跳到中间进入第三阶段，开始发射导弹和EMP地雷，踩中被电晕的话就非常危险。在这个阶段可以绕着边缘一边移动一边攻击，但这时蓝色能量应该已经满了，一开始就开EDGE用导弹直接把他干掉吧。击败科尼利厄斯后，他说自己不过是个无头骑士而已。这时系统提示空间炮已经开始充能，必须找到能量核心将其摧毁。


感应器6

感应器1：离开电梯后，往右绕到尽头。

感应器2：再到另一边的尽头。

感应器3：回到电梯出口处，走到左边坡道顶端，在旁边角落里。

感应器4：滑下坡道，转身看坡道口下方是感应器4（可能被Jed挡住）。

感应器5：往另一边坡道出口方向看，在对面墙壁高处“田”字结构上方。

感应器6：从坡道出口笔直走到平台边缘，往下看会看到两根平行的管子，在右边短的那根顶端。

徽章1：走下两个坡道之间的大斜坡会找到很多钱箱、徽章1和敌人。

感应器7：回到平台上，走上坡道，两边有很多弧形太阳能板，走到第一个那里时到坡道左侧往下看。

感应器8：走上坡道后，在道路中间有一些半圆形物体，接近第一个时平移到道路左侧可以看到前方路旁低处是感应器8。

徽章2：在第五个半圆形物体后面，可以看到蜘蛛机甲时的地方。

感应器9：落到稍低处后往右走，往来的方向看，在道路侧面。

过桥后Jed把桥打断独自留下阻挡敌人。

感应器10：转身看Jed的方向，再左转看垂直大圆环的突出部上面。

感应器11：往前走遭遇两座炮台和大量敌人，落到较低处后，在左边地上。

感应器12：落到右边较低处地上。

徽章3：往前走到尽头。

感应器13：在旁边墙壁的另一端墙头上。

感应器14：沿着墙壁走到感应器13位置下方，看对面一块倾斜竖立大平板，两边有灯中间有半圆形物体的，从上面数下来第二个半圆形物体底部中间，不容易看出。



感应器15：往左走落到更低的平台上，就在角落。

感应器16：站在感应器15位置上，往刚才那堵墙的方向看，在背景淡黄色玻璃区域的右下，由于距离远需要狙击才能打到。

感应器17：往另一边走，在更低的平台一角。

走到平台边缘会触发战斗，这里可能需要换回盾牌和冲锋枪，会遭遇两个肉搏机甲和两个狙击机甲，没有掩体很容易被秒杀。

感应器18：走到感应器17的位置，朝更高平台的方向看，侧面低处是感应器18。

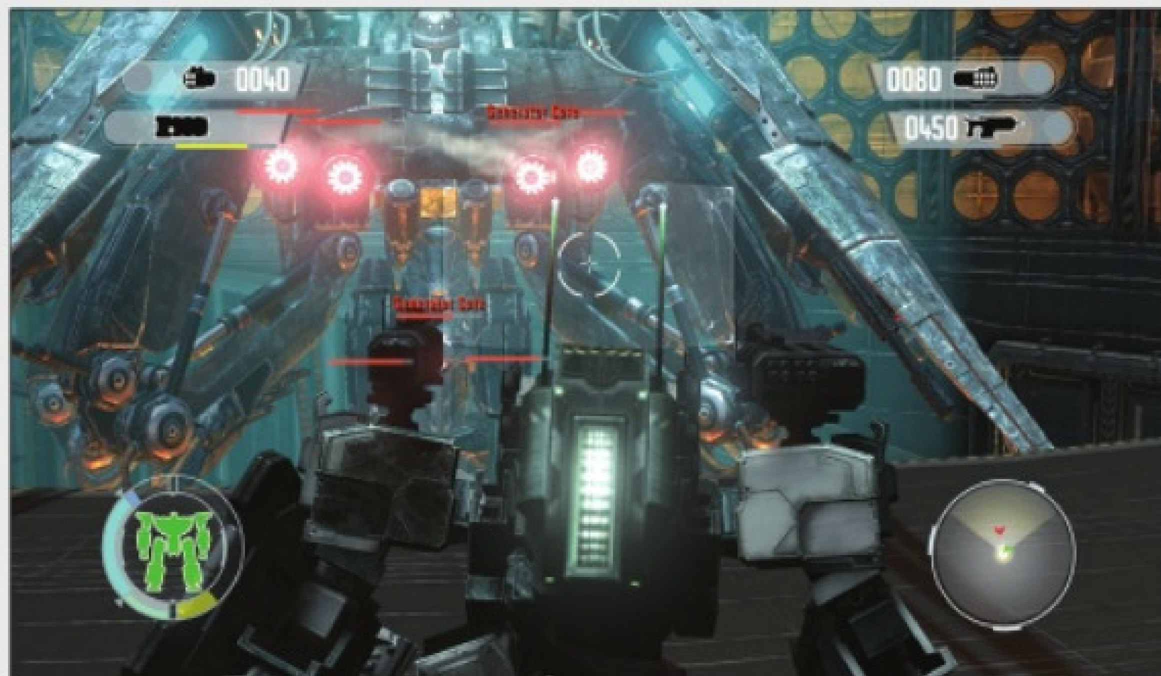
感应器19：在平台另一角。

感应器20：跳上更高的平台，往左走到墙边，在角落里的墙上。

进入房间过关。

第十六关 无边界（No Borders）

进屋看到被控制的阿德拉守在一个乌龟壳前，原来这台机器是人工智能SCION，产生它的正是EDGE系统的核心代码——迪兰的父亲给系统输入了莫斯利将军的个性和记忆，觉得莫斯利的战斗天赋对机甲的防御体系会有帮助，却没料到克隆太成功，也保留了莫斯利的梦想。而军方在改造EDGE成幻影系统时无意中唤醒了SCION，它便决定要继承莫斯利的梦想，实现一个没有争战的世界。因此它威胁科尼利厄斯，让他成为第一个“天堂守卫”，协助它消灭人类好战的天性。


最终决战

开始的战斗可以不理会阿德拉，她攻击很弱，只要注意保持移动绕圈躲避SCION的攻击，特别是放激光束的时候要滑翔逃开。击败它后，它试图控制阿德拉杀死迪兰，说她已经因为罪恶感而变成了一个“幻影”，迪兰不断呼唤她，说他愿意分担她的内疚，终于令她觉醒，转身击中了SCION。这一举动惹恼了它，变身成了一个半身的巨大机甲。

这个阶段关键是侧身面对SCION，不断贴着外围绕圈，只能在对方攻击的间隙用导弹还击一下，积累能量。特别是被红色激光束锁定的时候要一直保持移动，能量满了以后在对方攻击结束瞬间开EDGE反击，但不要贪功，攻击结束就赶紧继续移动，如果正面面对SCION受到攻击的话血会掉得很快。当SCION的能量核心都打掉后，就会出现中央能量核心，只有一个技能，就是每隔一会儿充能发射激光束，看到光束开始形成就赶紧滑翔跑吧。

SCION被摧毁前还企图偷袭阿德拉，迪兰扑上去挡住了攻击，并且活了下来。两人和Jed一起飞离开始爆炸的太空站，被Yun带领的三国飞船载回了地球。P

林晓：随着国服《巫妖王之怒》的正式上线，以《魔兽世界》为主题的投稿逐渐地回归了剧场投稿的主流。从栏目兴旺的角度来看这自然是好事，但如果从内容多样性的角度来看，这个现象又代表着什么意义呢？

不过，甄选稿件确保栏目的文章质量与主题多样性毕竟是编辑的工作，作为作者来说最重要任务的还是把文章写好，这个原则是不会变的。

OK，导语部分到此为止，接下来就让我们一起欣赏今天的文章吧。



爱情药水！

■江苏　一夕之君

是谁的舞会



每个月第三个星期天的夜晚，都会有一场豪华的舞会准时开场。这是暴风城权贵一族惯例举行的交际活动，今天同样也不例外。

我靠在舞池边松软的沙发上，呷着一杯鸡尾酒，百无聊赖地斜眼望着舞池里分分合合的男男女女。他们或在交头接耳地窃窃私语，或在故作姿态地恣意调笑，就像一群沉湎于纸醉金迷之中无法自拔的魍魉。

我不是什么自命清高的人。自命清高的人更适合在修道院里为这个充满了黑暗和悲哀的尘世去祈祷，期盼圣光的慈悲，能让一切悲伤和痛别远离。而我恰恰需要这个浮华的圈子，沉溺于享乐的人，有很多会是我的客人，很多很多。

一曲舞罢，卢克雷蒂亚朝我走了过来。她看上去还是那样地明艳动人，每一个动作，每一个眼神，无不风姿卓绝,令人目眩神迷。

不过，今天和往日有所不同，她显得很不开心，甚至还夹杂着些许的焦虑和烦躁，连急匆匆地从侍者手中托盘拿来的美酒翻洒在裙摆上都浑然不知。对于一个向来以举止得体而闻名的交际花来说，这样的表情和仪态是永远不应该出现的，但凡事总有例外。

究竟是什么会让卢克雷蒂亚如此失态呢？

答案很简单——因为，今天的舞会上出现了一个比她更引人注目的角色。那个人的出现，抓住了所有男人的眼球，让他们的视线再也无法移开，同时也令周遭的所有女人都显得黯然失色，沦为了廉价的陪衬。

拉姆达的个子并不很高，身材也不如卢克雷蒂亚那般丰腴，黑色的紧身的长裙包裹在周身，像个精致的傀儡娃娃。她的颧骨很高，乍看之下似乎有点冷漠，但是很快，你就会发现她那双形如弯月的眼睛拥有着勾魂夺魄的魔力。今天舞会上的每一个男人都被她深深地吸引着，暗中低语着她的来历。为什么之前没人见过她？她从哪里来？要往何方去？

但是，确实没有人见过她。拉姆达，除了在自我介绍时报出的这个名字以外，我相信舞会上没人会清楚她的底细。

但是这些似乎都不重要。重要的是，眼前这场舞会已经彻底变成了拉姆达的个人表演。她没有卖弄任何风姿，只是举止优雅，不卑不亢地陪着每一个邀请她的男人跳完每一支舞。没有丝毫谄媚，不带片刻逢迎，就像一

朵孤高的黑玫瑰。

如果嫉妒能变成火焰，那么拉姆达早就会化作灰烬。不需要太多，一个人妒意已经足够。

看着卢克雷蒂亚的眼神，听着她自言自语时那一句又一句咬牙切齿的咒骂，想必也你会和我有一样的看法。

“嘿，你想什么呢，约瑟芬？”贝罗尼凑了过来，手中的小餐盘里盛满了食物，吃得不亦乐乎。他穿着我为他准备的深灰色西装，皮鞋亮得能当镜子。如果不去留意吃相，他的模样倒是很像是某个贵族出身的少爷。

“哟，我的护花使者，没有动过邀请拉姆达小姐共舞一曲的念头吗？”

我指了指舞池当中的拉姆达和威廉参议员。后者恨不得把嘴贴上她的额头。

“哈哈，我觉得她根本不如你漂亮。而且，我又不会跳舞，你还拿我开玩笑。说真的，要不是你说要我让来见见世面，我是死也不会来这种地方凑热闹的。”贝罗尼傻乎乎地抓了抓后脑勺。

我掏出手帕，把他嘴角的沙拉酱擦去。挽着他的手，径直走到了舞池中央。

“我来教你。”

我想，我可能真的很少会流露出这样会心的微笑。不然，如此熟络的贝罗尼，怎么也会觉得害羞，把头深深低下去呢。

第二瓶药水

第二天清早，大雾弥漫，灰蒙蒙的湿气笼罩了一切。

就在我还猫在小房间里美梦正酣时，急匆匆的敲门声把我吵醒。

“我不要订报纸，说过多少次了。”我不耐烦地用枕头捂住了脑袋。

“是我！约瑟芬，是我！”

门外传来卢克雷蒂亚的声音。

“来了来了。天哪，你发什么神经，大清早就来找我？现在才几点，有什么事等不到中午再说嘛？”

我看了看挂钟，指针刚刚划过七点。

“帮帮我，我要收拾那个贱人！”

门外，卢克雷蒂亚的眼睛周围像是画过眼影似的，很明显一夜没睡。

“嗨，我当有什么事，你又何必如此呢？进来说吧。”我披上一件外套，把卢克雷蒂亚拉进了店里。

“说吧，我该如何帮你呢？你不会不知道，我只是个小小的杂货店老板吧。”我倒了一杯水递给卢克雷蒂亚。

她颤巍巍地接过杯子，沾了一口，然后就开始了冗长无度、歇斯底里的抱怨，几乎完全包含了我能想象到的最恶毒的中伤，以及最凶狠的诅咒。

我想起了卢克雷蒂亚往日的模样，眼前的她和过往的她，混合成了一个模糊的形象，让人难以看清真相。

其实，拉姆达对我来说，不过只是个陌生人而已。单凭那么一次萍水相逢，甚至连句话都没讲过，就可以如此痛恨一个人吗？

同为女人，我不清楚这种感情的来源究竟是什么。单纯的嫉妒？还是夹杂着羡慕？抑或仅仅是虚荣心在作祟？

卢克雷蒂亚的歇斯底里持续的时间不短。生气是件很累的麻烦事，很快她就精疲力竭，像是刚刚经历过一场大战。

我觉得她有点可笑，也有点可怜。我问她打算怎么办，总不能真的去对付那个拉姆达吧。毕竟，你又该如何去与行踪不明的对手较量呢？

“我要抢回那些男人们的心！我不能让一个来历不明的东西夺走属于我的一切！”卢克雷蒂亚的目光虽然呆滞，但是口舌间那汹涌的怒意却依旧让人不寒而栗。

我不知道应该如何回答她，眼角却情不自禁地瞟向了柜台角落的那两瓶粉红色药水。

“对了，对了！这个就是所谓的爱情药水吧？我记得，我记得昨天晚上做梦的时候，听到一个声音对我说过，要我得到这个东西！你给我，快点给我！”卢克雷蒂亚突然发疯似地拽住了我，力气大得吓人，简直可以把我举起来。

她怎么会知道这个东西？

没时间去仔细思考了。我感到呼吸困难，用尽全身力气从喉咙里挤出两个字：

“松手。”

她似乎这才发现自己的失态，慌忙松开了手，缩到一边急促地喘着气，像是一头着了魔的野兽。

我强忍着不安，从柜台里掏出了一瓶爱情药水递给了卢克雷蒂亚。她如获至宝一般把小瓶子攥在手心，跌跌撞撞地冲出了店门，连撞翻了一堆箱子都浑然不觉。

我惊魂未定地看着柜台里剩下的那瓶药水，开始觉得这东西不再有趣了。

也不知过了多久，贝罗尼来到了店里。看见我正蹲在地上收拾东西，他觉得很奇怪，“怎么弄得这么乱？”

我是从来不会向贝罗尼隐瞒什么的，于是我告诉了他刚才发生的事。他非常仔细地听着，看不出究竟在想些什么，只是时不时地舔舔嘴唇。他紧张的时候都会这样，我知道。

于是我又问他，是不是对卢克雷蒂亚或者别人吹嘘过关于爱情药水的事。

贝罗尼摇了摇头，没有说话。

我相信他并没有骗我。卢克雷蒂亚是富商的女儿，怎么可能会认识他呢？海伦也不可能去乱说这件事。这丫头的人品我是信得过的，我交代过她不要胡说的事，她是不会去乱讲的。

那么究竟是谁告诉了卢克雷蒂亚，这个爱情药水的事？

我突然感到一种恐惧，一种夹杂着不安与困惑的恐惧。

星辰的玫瑰

比我的预期来得更快，次日，卢克雷蒂亚的结局水落石出。

那一天，从小侍奉卢克雷蒂亚衣食起居的女仆发觉主人直到中午都没有传唤过自己，感到担忧便推门进去，结果在床上发现了卢克雷蒂亚的尸体。

房间内没有任何的搏斗痕迹。卢克雷蒂亚的嘴角淌着血，一双死不瞑目的眼睛直直地瞪视着天花板。

对于爱女的暴毙，卢克雷蒂亚那身为政府要员的父亲反应如何可想而知。作为最后一个见过卢克雷蒂亚的人，我自然成为了首要的嫌疑对象。尽管如此莫名其妙地变成杀人嫌犯实在是有些冤枉，但我脑子里想到的却完全不是这些，结果我什么也没多说。

我并非问心无愧。隐约之中，我觉得事情越发变得不可收拾。眼下的千头万绪背后，仿佛隐藏着一条线，贯穿着一切风波的始末。那该死的爱情药水只是个楔子，一枚由幕后人布下的诡棋。

虽然没有确切的证据，能够证明我需要对卢克雷蒂亚的死负责。但是嫌疑最大的疑犯，加上高层施加的压力，我还是被羁押了。羁押的期限中原本是禁止探视的，但贝罗尼不知道用了什么手段买通了看守，和我见了一面。

探视的时间很短，因为是规定外的行为，所以只能借着守卫换班的空隙会面。贝罗尼带来了一篮糕点，说是海伦为我做的；同时示意我不要急，他会想办法的。

我笑了笑，叹了口气。他能有什么办法？

因为时间不多，所以我们长话短说。贝罗尼问了一些最关键的问题，自然，谈话主题的最后还是回到了爱情药水上面。贝罗尼听我说完，脸上浮现出了深深的歉疚，连说自己不该把这些东西带回来，给我惹下这么多麻烦。

他的表情告诉我，他在说谎。

他的心里装着的一些其它东西，一些歉意以外的东西。眼下，他没有对我说真话。

入夜，难以安寝。虽然床铺还不算太难受，但我凝望着窗外的星空，思考着这一切背后的真相，辗转反侧。

关于海伦和卢克雷蒂亚。关于爱情药水。关于贝罗尼。我把前后接触过药水的这些人都在脑海中滤过了几遍，但我还是觉得有什么地方出了问题。

是的，一定有什么关键的地方被忽略了。

或许，我应该“从头到尾”地想一想？

那么，这串事情的“头”又是什么呢？

正在思量间，一阵风吹开了窗户。秋天的夜晚还不算很冷，但是夜风已经夹杂着寒意，让人越发地体会出温暖将逝的焦虑。

我情不自禁地想起了父母。他们都是在这种秋寒将至的日子里辞世的。

父亲是个冒险者，走遍了艾泽拉斯的每一个角落。小时候，在贝罗尼的眼中，我的父亲就是世界上最出色的人，也是他立志要成为的那种人。

现如今，贝罗尼几乎已经成为了那种人。

我身上只披着一件薄薄的外衣。冷风让我沉寂在回忆里，心里却泛起了温暖。然而就在这时，一个火花在脑海里一闪而现，我突然发现了问题的关键！

我想起了贝罗尼带回药水给我的时候，自己对他说过的那些话。

对了！

我终于发现什么地方不对劲了。

和任何人都没有关系。问题就出在我自己身上。

我当时是怎么说的？

“你真是个傻瓜，如果我猜得没错，你肯定是去过黑石深渊一趟吧。那里有个叫娜玛拉小姐的魅魔给了你这些玩意，对吧？恶魔的话你也能相信吗？不过也不奇怪，像你这种色鬼，见到漂亮的女人，思维是不会转弯的。这东西我既然知道它的来历，当然就知道这是骗人的玩意。用药草、银矿和温泉水就能调配出来的东西，你觉得会有你相信的效果吗？”

当时，这些话我几乎是脱口而出的。因为在很小的时候，我就常常从父亲的口中听到这个叫娜玛拉的魅魔，以及这个所谓的爱情药水的无稽之谈。

然而，我忽略了一个很关键的地方：黑石深渊并非任何冒险者都有能力涉及的，而这个叫爱情药水的玩意，也绝对不是等同于普通药剂的街边货。父亲经常跟我提及的这些东西，在我的脑海里所铭刻的深深印记，看来真的可能蕴含了某种需要我去理解或是提防的涵义。

我需要出去。

我需要出去！立刻！

我感到了深深的焦虑。有句谚语说得好：当你落水时需要一截木头，你就去跟大树祈祷吧。这句话绝妙地讽刺了那些毫无信仰的人在面对困境时恳求神迹降临的做派。我现在就在干这种事情，我在向我从未信任过的圣光祈祷，我希望它能听到我的诉求。

然而第二天清早，我就被释放了。看守带来了这个消息时，我几乎不敢相信卢克雷蒂亚的家族会如此轻易地放过我。

风很大，吹得人很冷。迎接我的是海伦和贝罗尼，海伦哭着抱住了我，半天没有松手。贝罗尼则微笑着递给我一件风衣。

他们告诉我，事实上，并非是卢克雷蒂亚的家人想放过我。他们即使不认为我是杀害他们女儿的凶手，也一定会偏执地找别人为她的死负责。然而，验尸的结果说明，卢克雷蒂亚是服毒自尽的，一种在任何盗贼那里都能搞到的毒药。她喝掉的剂量，足够毒死三匹马。而那鬼东西的味道，如果不是刻意寻死的人，是绝对不会愿意去碰的。

当然，连夜验尸的结果，并不是足以让我获释的证据。从贝罗尼的口中得知，最关键的原因，是威廉参议员从中施压的结果。

我和威廉参议员并无深交，他为什么要帮我？

在我还在思考这个问题的时候，答案已经出现在了我的眼前。

店门口站着一个人，黑色的风衣下是一具娇小的身躯，仿佛风一吹就会倒下。

我一眼就认出了她，是拉姆达！

“怎么样，你没有吃到什么苦头吧？”拉姆达友善地笑着。

我点点头。“谢谢。”

“可以单独说会话吗？”拉姆达看了看我。

我还是点点头，示意海伦和贝罗尼先走开。



插图作者：鱼望

“请坐吧。”我给拉姆达泡了一杯玫瑰花茶。

“好香啊，这是来自卡利姆多的永夜玫瑰吧？只有在暗夜精灵的领地上才会生长，据说是浸染了月亮之井的魔力。”拉姆达浅品着茶，说出了行家才懂的评语。

我笑着说自己最喜欢这种玫瑰花茶，是因为这是逝去的母亲曾经的爱物。

“是吗？”她意味深长地看了看我，又低头喝了一口。

“我很感谢你帮我出来，但是我们素昧平生，你为什么要帮我呢？”我不想让自己一团乱麻的思绪中再增添疑问，开门见山地问。

“你很快就会知道的。其实，我想给你一件礼物。”

她从随身的挎包里掏出了一朵花。是一朵玫瑰，繁复的花瓣上星光闪烁，炫目迷人。

“这，就是永夜玫瑰。”

一旦离开了枝条，永夜玫瑰就会迅速枯萎，而枯萎的花瓣，才会被制成花茶。我没去过卡利姆多，自然没有见过盛开的永夜玫瑰。

“告辞了。不过，我们很快就会再见面的。”

拉姆达起身离去。

我手中玫瑰妖娆的开着，像是在炫耀着自己的美丽。突然，我觉得手指一阵刺痛，低头一看才发觉食指已经被玫瑰花刺弄破了，一滴殷红的血落在柜台上，在玻璃的反光下，居然和柜台里的爱情药水颜色完全一致。

爱情药水！

我看着柜台里的最后一瓶爱情药水，仿佛能听到命运迈着沉重的脚步，正在一步步地向我逼近过来。

（未完持续）

林晓：前不久，“读编往来”的投稿信箱中出现了一封引人注目的邮件，阅读过附件中来自读者的投稿后，我不禁感叹：现在的学生一族读者朋友们真的会抱有这样的想法吗？

然而，就在我准备对这封邮件进行回复时，我突然意识到编辑部还有比我更合适的回信撰写者，于是我把整封邮件连同附件里的所有文件一起发给了一位刚刚加入编辑部的新人。从年龄段和资历来看，这位新人与撰写这封来信的读者朋友更为接近，教育系专业出身的他对文中反映的观点也更为熟悉，从对谈者双方的立场来看，他应该是更合适的发言人。

由于来信的篇幅过长，本页仅仅节选部分关键内容进行刊登；同时出于保护作者隐私的考虑，来信部分不会登载作者的真实姓名与地址，请大家理解。

依然被迷惘的一代

■软粉 惘然

《网瘾战争》在网络上被疯狂点击的时候，相关的报道也随之而来。在看过无数的正面报道后，笔者偶然从某本杂志上读到一篇借《网瘾战争》来反映80后90后现状的文章，其中90后被称为“依然迷惘的一代”。笔者周围也有很多90后，而且笔者也是其中之一。开始笔者并不以此为然，甚至还有些许赞同之意，但经历近半年的生活之后，笔者开始对这种说法感到无奈，甚至还夹杂着一些不满和愤怒，于是就有了这篇文章。

说你迷惘你就迷惘

笔者认为，80后90后之所以被冠以“迷惘”之名，不仅仅是由于某些人的误解，更多的还是迫于一种外界环境所带来的压力——一种在无形之中能对大多数人的意识造成影响，当事人却又无力反抗的压力。这种压力以多种形式存在于社会各个阶层的各个角落，有时候甚至还能超脱道德。“90后依然是迷惘的一代”，没人能反抗这种言论，大家都说是，90后们也就只能被默认了。

前不久，刚升入高三的笔者在某次晚自习“有幸”走出教室与新的语文班主任谈心。三言两语下来，笔者被成功地定义为“不正常”的学生，随后的结果可想而知，老师的谈吐更加轻松愉快。造就这个局面的理由很简单，“不正常”的人是不能反抗的。在学校，几乎一切不符合“主流观点”的言论都会受到压制，在这里“学习”二字是至高法则，学生们除了学习几乎所有的兴趣爱好都会受到打压。曾有人想象过这样一幅画面：早上阳光如同圣光一样，照耀在学校这片焦土上，令这个地方更像是朝圣礼拜的神圣礼堂……很滑稽很讽刺不是吗？太多的声音去赞美学校赞美老师了，但从学生的角度看……也难怪说90后迷惘，这一代人要么按照学校的要求做去学习学习再学习，最后成为博士后却发现自己高智低能的现实；要么在反抗学校的同时产生了叛逆心理。前者面对复杂的社会说他们迷惘也不为过，而后者因为与主流社会不符，就被视为“不正常”，之后再给他们戴上“迷惘”的帽子。这不是迷惘，而是悲剧。

在此介绍一位电子竞技的职业选手，它是韩国现役的唯一的亡灵选手，战绩虽不能让他名扬天下，但拥有坚强的毅力他被称为“意志亡灵”，这就是Space。同为90后的他从小患病，只有头部和手部能动，医生断言他活不过20岁。但今年正是他生命的第20个年头，他还在电子竞技这条路上奋斗。提到“身残志坚”这个词，不会有多少人想到Space而更多的是想到张海迪、霍金这些人。为什么同为身残志坚而Space却不被人所熟知？问题就出在电子竞技上。在现在的社会环境下，人们在潜意识中认为游戏是种不务正业的行为，在中国虽然有很多人支持电子竞技并为之努力，但其中的主力军大都是“被迷惘的一代”。在社会的高层中，普遍是不在乎电子竞技的，潜台词就是：这帮“迷惘的一代”热衷的事与我何干？所以优秀的90后不被认同，90后表现不出优秀的一面，自然也就“迷惘”了。不过我又为Space感到庆幸。如果被国内的某些所谓“网瘾”专家知道他的事迹，恐怕又会多一个荒废余生的不良90后代表，更可悲的是会有很多人相信这种评价，不是吗，80前的长辈们？

在当的大环境之下，大多数人的思想道德观念基本固定不变。当新生的80后90后带着自己不同的思想道德观念步入社会的时候，很难被理解和认同：在学校，能在学习之余发展自己兴趣爱好的是不正常的学生；奋斗在电子竞技道路上的身残志坚的选手，尽管他们同样优秀，也不会成为人们学习的榜样；在那些所谓专家的观点下，说两句心声就被指责迷惘……难道非要被社会同化之后才能被接受吗？难道必须把自己的思想主见打磨圆滑才能被认可吗？那笔者宁愿生活在游离于社会之外的地方。

我们并不迷惘

80后90后不被社会接受和认可，相对应的则是老一代前辈们优越感的滋生。这些人以比新生一代多几年的阅历为荣，用自以为成熟的世界观来教育后人，其中夹杂着不尊重的指手画脚。难道这些观念就真的没错吗？其实只不过是符合现代社会主流人群的口味罢了。当现在的80后90后成为社会的主力军的时候，再看看当初教育自己的老前辈，也许会笑自己怎么会接受这么落后思想的教育，当时还认为那些是真理。依此看来，现在的前辈们也没什么资格改变别人的思想，使别人和自己统一观点了。

有关部门审批游戏，将游戏分级。被评为健康的游戏被视为珍宝，但被评为血腥暴力的游戏就真的不健康吗？或者说参与审批的人就真的了解热爱游戏吗？也许没有人敢对以上的问题下定论，但笔者可以明确地说：至少他们不是玩着游戏长大的一代人，这样的人也能以一己之见为一款游戏打上血腥暴力的标签，并高高在上地对玩家们说：这些会影响你们的身心健康。那可真是太感谢了，自以为是的家伙们。也许玩家没有经济头脑，也许玩家没有政治远见，但对于游戏，玩家们比那些审批游戏的人有更多的说话的权利，至少应该是这样的。

无论如何，80后90后终究还是会成为社会的主流，一切都是时间问题。我们只是被迷惘的一代人。是的，我们并不迷惘。P

来自编辑部的回音

■北京 Enigma

"我说，诸位最近没听说有什么恶性校园暴力事件吧？"

一张普通学校的正门照片出现在我面前的显示器上，学校名称无足轻重，真正重要的是旁边的几个小字：

这就是地狱。

没错，这就是我从林晓姐姐那里收到的某封转寄邮件的内容之一。

然而，当我看过了这封邮件附件内容中的文档后，我的心里总算是踏实了不少。

原来如此。隐藏在这张照片背后的，原来是这样一篇直观反映着当代青少年真实心态的来信。

说实话，这封来信的实际内容并没有让我感到特别意外。其实，每一代人都会经历这样一个充满彷徨与纠结的时期，没有任何例外。改变这种心态的一般方式是让当事者自己经历成长，但更合适的方式是来自别人的开导。

所以说，尽管这是我成为代理人以来最特别的委托，但从实际意义来讲我相信这会是一件相当有意义的任务。不过，在正式开始之前我要特别提醒一句：下文中的内容可能会引起某些不适，但我可以保证以下内容绝对会有值得阅读的价值。

准备好了吗？来听听我说的话吧。

有关迷惘

老实说，这个概念作为形容词来对时代人群进行概括可不是第一次，瞧瞧这些列举：

上个世纪60年代，西方世界的年轻人厌倦了无休止的战争，于是穿起蜡染的T恤衫高唱着爱与和平的口号开始游行，这就是嬉皮士，也就是后人所说的"垮掉的一代"；

然后到了上世纪70年代，越来越多的年轻人发现空洞的口号与温柔的抗议不会有什么成效，于是穿上了缀满铆钉的皮夹克开始歇斯底里地咆哮，这就是朋克，后人习惯称其为"愤怒的一代"；

再往后到了上世纪80年代，年轻一代彻底厌倦了无聊也无用的愤怒宣泄，于是穿上了紧绷绷的皮裤留起了长发开始高唱情歌，这就是微金属的诞生，我习惯把这个群体概述为"放荡的一代"；

接下来是上个世纪90年代，唱够了情歌的年轻人发现自己依然不知应该何去何从，于是穿上了匡威帆布鞋和格子布衬衫开始低吟自己的迷茫，于是垃圾摇滚登台了，这一代年轻人至今依旧被称为"迷惘的一代"。

这就是历史告诉我们的答案。"迷惘"并不是什么新鲜的形容词，不是么？

值得注意的是，不管自己当年的行为有多荒唐，时光飞逝，曾经胡作非为的年轻一代逐渐长大成人，接管了社会赐予他们的责任与义务。这就是现实，所有人都会改变，包括你自己，现实发展的规律就是如此。

那么，坚持自己最初的原则不动摇最后也获得成功的例子存在吗？答案是肯定的。有这么一位特立独行的美国佬，留着一脸乱七八糟的络腮胡子，坚持吃素不碰荤腥，信奉的更是与主流教派格格不入的蛇神。不管从哪个方面来看，这个无可救药的愤青老头子都是个顽固的叛逆者，但经由他手创作的作品却无不取得了巨大的成功——至今为止，唯一一本获得了雨果奖的绘图小说正是出自此人的手笔。没错，这就是阿兰·摩尔，一位真正值得叛逆期少年崇敬的偶像人物。

那么，这个怪异的老头子取得成功的根本原因是什么呢？是实力，货真价实的实力。在这个世界上，实力才是维持发言权的真正基础。

那么，在这封来信中，被视作"90后实力证明"的又是什么东西呢？

有关电竞

又是一个老生常谈的话题，这一次我不会长篇大论陈述什么大道理，我只列举事实：

在各位90后读者的印象中，最早的电子竞技赛事举办于哪个年代呢？《雷神之锤》盛行的时代？《星际争霸》大红大紫的时代？远不止如此。更远的例子暂且不提，早在上个世纪90年代初期，已经是超级游戏大厂商的任天堂就举行过名为"任天堂世界锦标赛"的电子竞技赛事，优胜者可以把这盘珍贵的限量版卡带据为己有，在20年后的今天放到e-bay上可以卖个上万美元，至于其它荣耀……你面对的是一个曾经把第一代《超级马里奥兄弟》玩得得心应手的家伙，你对他会有什么特别的敬意吗？

与传统体育竞技项目最大的区别在于，电子竞技——至少在当前的阶段依旧如此——构建的基础是商业化的宣传需要，随着游戏平台的进化与游戏设计理念的进步，在某款游戏上获得的辉煌荣耀又能保留多长时间？相信这个问题的答案并不复杂。

如果90后的读者朋友们认为电子竞技才是唯一能够证明自己价值的出路，如果走上这条出路的目的不是为了实现高尚的理想而是仅仅要逃避严苛的现实，那这样的90后一代的确不能说是"迷惘的一代"，"悲剧的一代"才是更合适的头衔。

有关成长

"人的成长，就是战胜自己不成熟的过去。"

这是我最喜欢的一部漫画中最欣赏的对白之一。

不要认为自己的父母辈只是一群擅长发号施令的游手好闲之辈，实际上，上一辈人面临的压力与责任远比大多数90后一代想象得还要沉重。

作为这个社会当前的砥柱，上有老下有小的中年一辈日夜操劳奔波的目的是什么？是想让自己的下一辈人过上更好的生活。不要怀疑这句话的真实性，当各位有朝一日同样成为人父人母时，你就会相信这才是自己人生最根本的意义。

"她太现实，太让我失望……"

这是上一期杂志里某篇电子竞技专题文章中，某位当代的电竞从业者发表的言论。那么，现实又是什么呢？

是越来越高的房价，越来越高的物价和越来越昂贵的子女抚养费用。这就是现实，无论逃避到什么地步最终必然要重新面对的内容。

真正的勇气，并不是为了不切实际的妄想付出毫无意义的努力，这种行为的正确名称叫做偏执。真正的勇气，是敢于把自己不成熟的梦想放在现实中进行评估，重新确定自己的底线后改变不合理的初衷让理想与现实达成平衡然后继续前进。这不是妥协，更不是圆滑，这，才是真正意义上的成长。

最后，让我来简单地总结一下吧：

我不清楚这位投稿的朋友得到的"不正常"评价是否明确出自那位教师的话语，如果是，那我只能断定你的班主任不是合格的教导者。作为处在成长期正在确立自我价值的年轻一代来说，你在来信中展露的心态是十分正常的，但是，这种不成熟的心态需要充分的成长才能产生出正确的自我认知价值观，需要走的道路还有很长。如果你愿意把今天在这本杂志上看到的内容保存起来，等到六至七年之后重新打开翻阅，那时你会真正理解上面这些文字的价值。

感谢你对《大众软件》的信任，祝你好运。

读者来信



对于国产单机游戏我感慨良多，在这里我有一点小想法：既然很多人都不喜欢一次性付费的单机收费模式，那要是把它转换成分期付款制会如何呢？例如，一款64元的游戏，分8次付清，每次8元，这样玩家就不会感到为难了吧。

当然，这只是假想，实际操作中肯定会有很多困难吧……（广东 陈润卿）

林晓：分期付款，减少单次支出的金额来降低玩家的平均支付压力，听上去是个不错的想法，但是，如果在“一次支出少量金额就可以享受完整版游戏”的盗版和“多次支出少量金额才能享受完整版游戏”的分期付款正版之间，习惯于享用破解版游戏的玩家一般会选择哪一项呢？

在很早以前，那种白色纸盒装的廉价版游戏就证明了单纯降低价格并不足以成为让玩家选择正版的理由，而类似于分期付款享受游戏的模式国内厂商也有过尝试，用“鬼神之门”这个关键字搜索一下就能找到结果。归根结底，国内的单机游戏开发与代理市场之所以会凋零到这个地步，真正的根源依旧是那个老话题：观念。具体的劝诫已经说得太多，在这里不会重复，只不过，紧随着这个寂静的春天之后到来的又会是什么呢？大家不妨自己来想想这个问题。

“大软”经常关注于一些新游戏、新软件，却忽略了一些较早的经典游戏。我十分关注一些经典游戏周边的新闻，例如《使命召唤8》和《终极刺客47——代号零》的开发进度。我很少听到这些作品的消息，而有“大软”这样一个好的渠道，希望“大软”能靠自己的力量为我这样普通但有热情的游戏迷提供一些经典游戏。

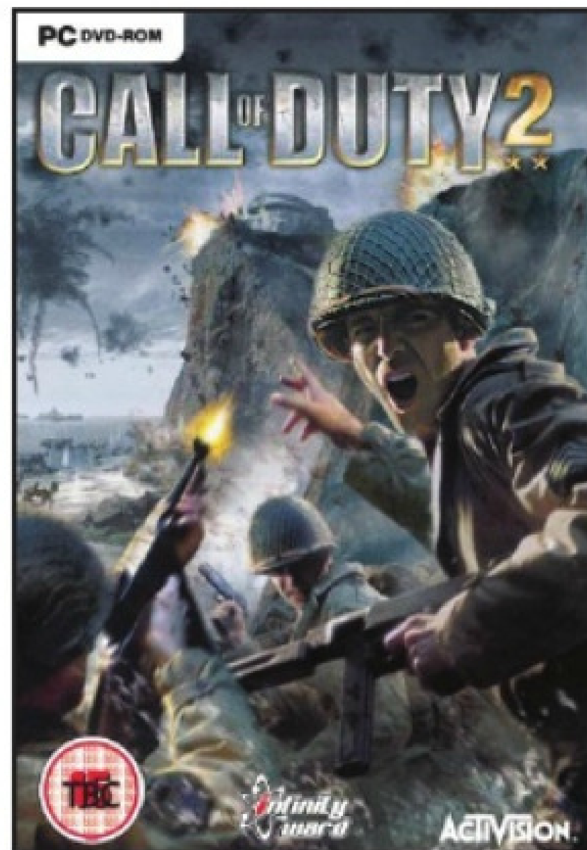
游戏不在多，在于精。“大软”何不抛弃一些所谓的“最新力作”，转而关注一些又好又经典的游戏呢？

一如既往地支持“大软”，加油！（甘肃 杨宁）

林晓：这封短短的来信我前前后后看了几遍，又征求了一下其它编辑的意见，总算弄懂了这位读者朋友的意思：多多刊登一些经典系列游戏最新作品的相关报导，关注或回顾一下昔日的经典游戏作品，是这个意思吧？

杨宁同学的期望，可以说是代表了相当一部分写来回函的读者朋友的愿望。“大软”当然会对经典游戏系列作品的新作进行跟踪报道，但是如果游戏制作厂商本身并未发布相关消息，那“大软”又该如何制作新闻呢？例如前面提到的《使命召唤8》，在我写下这些回信的同时网上刚刚出现国外玩家的《使命召唤7》开箱视频，有关下一代作品的资料仅仅放出了一丁点未经证实的微博信息，要想把如此稀少的内容制作成新闻报道刊登在杂志上当然是远远不够的，还是耐心等待进一步消息吧。

另一方面，有关经典游戏作品的回顾其实在“大软”每月的中旬刊上一直都有不定期的文章刊登介绍，上下刊的“读编往来”栏目也在开始这方面的尝试。不过，和任何不断向前发展的产业一样，电脑游戏这个年轻的行业远远没有达到可以躺在功劳薄上细数往日辉煌的地步，因此还是把眼光更多地投向未来的进步趋势吧，好吗？



本人对电脑游戏的兴趣很高，对应用软件的认识则多数是从“大软”的内容中获得的。以前很喜欢“大软”的攻略部分，但后来发现介绍的多数是国外的游戏，这让我很心痛。各位大侠，请一起来支持国产单机游戏的发展吧！我不敢想象一个拥有数亿网民的国家在游戏市场上却找不到一款国产精品RPG的时代会是什么样子，大家一起为国产单机游戏的崛起而奋斗吧！（广西 覃剑斌）

林晓：在这个国产单机游戏市场凋零如斯的时候，很高兴能看到这种依旧关注国产游戏的读者朋友发来这样的激励之词。不过，市场不会被一两句响亮的口号彻底改变，要想扭转国产游戏萎靡不振的状况必须要付出实际行动才行。从“仙剑4”到“古剑”再到“仙剑5”，“大软”一直在对坚持发展奋斗的优秀国产游戏进行着追踪报导，作为消费者的读者朋友们如果也想尽一份力量的话，最简单也最合适的方法就是支持正版国产游戏。虽然一个人的力量是渺小的，但如果我们都有这份尽心尽力的责任感，国产游戏的明天还是有希望的。

快评

本期最值得称道的就是“实用软件”栏目里的文章了，免费版Office的评测暂且不提，“论文不用写”实在是大大造福了我等正为毕业设计焦头烂额的学生，虽然从时间上来看似乎有些太早，但实际上，我这所大学的选题开始时间就是现在……（河南 郑文盈）



《星际争霸Ⅱ》图形引擎深入评析！在经历过这么长时间的沉寂之后，“大软”终于推出了这样的重磅专题！我不太理解为什么在游戏评论的栏目中看不到多少《星际争霸Ⅱ》的实际评论文章，但“硬件评析”却给了我不一样的惊喜！赞美魔之左手大人！（辽宁 激情暴雪）

《兵者诡道》，这期的攻略选择的游戏相当不错，有些游戏还是需要看看指点才能玩得转的，不知道《文明Ⅴ》的攻略什么时候会刊登呢？期待一下。（北京 张一帆）

林晓：细心的读者可能会发现，上期杂志的责编似乎是个相当陌生的名字，他究竟是谁呢？不妨来写信猜猜看吧。十二月上的这期杂志大家的感想又是如何？欢迎E-mail给linxiao@popsoft.com.cn送出你的评论，精彩的评论与来信将被刊登在杂志上，另有精美的纪念品相赠喔。



来自红白机的记忆

■辽宁 残阳血

记得大约是在我两岁的时候，有一回在爷爷家过年时，第一次接触到了哥哥带来的“变异版”任天堂游戏机，手柄是很标准的十字键加上四个按钮，机身有棱有角与板砖无异。从那以后，一直到哥哥有了大嫂，几乎每年的除夕夜至大年初一凌晨都是我们保留的通宵游戏时间。那个时候连变压器都不知烧毁过多少，长辈们甚至能用这个滚烫“大方块”来加热饺子。可以说，哥哥是我红白机的引路人。孩提时的我和其他孩子一样期盼着过年，但理由与别人有所不同：其他孩子都是期盼压岁钱，期盼春晚，期盼团圆，我却是期盼着能和哥哥切磋技艺。

后来“小霸王”横空出世，此山寨机种不仅体积小巧，价格低廉，更是推动3in1、4in1“黄金卡”问世的头号重臣。不过，相比于那明目张胆的“小霸王游戏机”，恐怕还是名不副实的“小霸王学习机”更为大多数玩家所熟悉——所谓“学习机”，就是可以顶着“学习”的名号堂而皇之地请回家中的游戏机。除此之外，这个鼎鼎大名的山寨品牌留给人印象最深的肯定是那每次开机时由李扬（不是搞疯狂英语的那位）献声的“销魂”配音“小霸王其乐无穷啊！”想必听过这句“开场白”的玩家都会记忆犹新吧。

“黄金卡”的上市为我开启了一片新天地，使得FC成为了当年名副其实的TV GAME代表机种。在那个年代，钟情这种游戏方式的可不仅仅是孩子们，以我家为例，只要我和爸爸不GAME OVER，我老妈就甭想看电视节目。后来更是渐渐演化成了我们全家围着“小霸王”轮番上阵娱乐，其乐融融，其乐无穷，真正做到了传说中“人休机不停”的境界。这也使得我家的电视机在很长一段时间内只显示一个频道，就是那个未插卡带一片蔚蓝略带雪花点的画面。

不过，尽管那段时间接触过的游戏数量很多，但个人的游戏技术却是差劲得很：超级玛丽只能打到第一个关卡的第四个版面；3条命的魂斗罗压根儿没见过关卡Boss；玩赛车游戏的时候，身体和画面中的小车一起左摇右摆，撞墙翻车之时也是我倒地的时刻。老妈对我的评价说得好：“打网球（经典的红白机版本Tennis）根本不用看屏幕，只需瞧瞧我的头向何处摆，便可知球往何处去。”多年后重新回味起这句评价，依旧觉得十分贴切。

和那个时代的大多数孩子一样，出于对新的游戏的渴求，我开始积攒零花钱准备购买新的游戏卡。说到这里，有件不吐不快的轶事值得一提，权当博大家一乐：

某日，我拿着攒了几个月的零花钱加上六一儿童节的补助，踌躇满志地来到一家游戏机专营店，准备买上几款“金卡”回去。

以下是当天的对话，细节不拘，大意如此：

我：“老板，你这四合一的游戏卡拿几张让我挑挑？”

老板：“好，来喽。”

我：“……咦？哇！你这还有二十合一的游戏卡呢？”

老板：“那是，我这还有九十九合一的呢，要不要？”

我：“要，要，快拿出来，我看看。”

面对游戏列表密密麻麻的99in1，我看得两眼发直：“那个，这么多合一的卡得卖多少钱啊？”

老板故作含蓄沉思状：“看你也是个孩子，实话和你说了吧：你自己算算除了包装钱，一个游戏一块钱的话，这九十九合一得值多少钱啊？”

我：“这……这恐怕得一百多吧？”

老板：“是啊，虽然一下子很贵，但这抵得上你多少盘的四合一、你得多花多少钱才能买得起九十九合一这么多的游戏啊？”

不明事理的我：“有道理……”

但又面犯难色：“……可这还是有点贵啊。”

见到鱼儿上钩，眉开眼笑的老板：“看你还是个学生，你老师没教过你眼光要放得放长远么？得，好马配好鞍，见你识货，100块整你拿去！”

仿佛下定了什么决心，当时的我一咬牙，“好，买了！”

事情的过程就是如此，售价100元的九十九合一卡带是个什么东西，相信经历过那个年代的大家会都懂。即使到了今天，回想起当年卖给我那盘卡带的奸商，整个过程情节依旧历历在目，所谓第一次的记忆总成为难忘的印象，大抵就是如此。

面对着那名目繁多的游戏列表以及嗾头百出的重复游戏内容，我领悟了红白机游戏挑选的真谛：“好游戏在精不在量。”吃一堑长一智，既来之则安之，我开始翻来覆去地苦练起那盘九十九合一中的三个游戏——《超级坦克大战》、《超级魂斗罗》和《超级玛丽》。没过多久，已经达到一命不死全程通关的我又开始对方块消除游戏展开了进军，除了脍炙人口的俄罗斯方块之外，我还在《玛丽医生》这款游戏上大有建树，还记得当时的家属区每天都会有人来找我挑战，无一例外惜败悻悻而归。可见天将降技术于红白机玩家也，必先赐其九十九合一的“神卡”因缘，只有吃过大亏后勤学苦练，方能领悟真正的境界。

现在回想起来，当年我那登顶的技术是经过无数个不眠之夜方才练就出来的。对于当年的相当一部分红白机游戏来说，一般都会有Boss的攻击死角，形式上与今天的国服《魔兽世界》Bug点打法颇为神似；除此之外，各种形式多样的秘籍偏方也是那时候不可或缺的游戏要素，例如《赤色要塞》的探头车打法，《人间兵器》的半跳蹲回避，《忍者神龟Ⅲ》的各种拖画面卡视角，《怪鸭历险记》的三点一线跳怪技术，诸如此类，琳琅满目。如今回想起来，哪个不是津津乐道的谈资趣事。

时光荏苒，游戏机技术也在不断进步，次世代主机的绚丽画面吸引了大量玩家的关注，剩下的休闲玩家也被推陈出新粉墨登场的PSP、NDS、GBA这些掌机分流了大半。红白机已死？并非如此，看看从PSP到PC各种平台上的模拟器，再瞧瞧淘宝上出售的USB接口红白机造型手柄你就会相信我说的都是实话，毕竟。经典的光辉是不会那般轻易便被磨灭的，不是吗？



热门游戏排行榜

截止日期2010年11月15日

单机榜

排名	游戏名称	制作公司	上市日期	票数
1	星际争霸 II——自由之翼	BLIZZARD	2010	2260
2	古剑奇谭	上海烛龙	2010	2231
3	魔兽争霸 III——冰封王座	BLIZZARD	2003	2195
4	骑马与砍杀——战团	TaleWorlds	2010	2180
5	实况足球2011	Konami	2010	2178
6	FIFA11	EA Sports	2010	2142
7	失落的星球2	CAPCOM	2010	2123
8	NBA2K11	2K Sports	2010	2084
9	辐射——新维加斯	Bethesda Softw	2010	2031
10	求生之路2	Valve Software	2009	2010

网游榜

排名	游戏名称	制作公司	运营公司	上市日期	票数
1	地下城与勇士	NEOPLE	腾讯	2008	2311
2	魔兽世界	BLIZZARD	网易	2005	2296
3	穿越火线	Smile Gate	腾讯	2008	2283
4	龙之谷	Eyedentity Games	盛大	2010	2265
5	剑侠情缘网络版叁	西山居	金山游戏	2009	2248
6	梦幻西游	网易	网易	2003	2235
7	永恒之塔	NCsoft	盛大	2009	2196
8	跑跑卡丁车	Nexon	世纪天成	2006	2189
9	QQ飞车	腾讯	腾讯	2007	2159
10	天龙八部2	搜狐畅游	搜狐畅游	2010	2131

小白：一有空闲，我就会玩一会儿《NBA2K11》的“乔丹挑战”模式，或者干脆打场5分钟一节的比赛。身边有几个朋友也像我一样，把注意力从“机关枪”“大砍刀”，渐渐转移到了“足球”“篮球”等体育游戏上，大家玩得都很投入，甚至比我还沉迷。也许是天气太冷、生活节奏太快，我们少了真正在运动场上挥汗的机会，“抢篮板”“挡拆”“跑位”“三分远投”时的美妙感觉只能通过虚拟游戏来体会了。这是好事么？我不好确定，可是我很清楚每当游戏中创造的虚拟人物的弹跳力数值“+1”，现实中的自己跳起后就离篮筐越来越远，所以各位在“夺冠”和“管理球队”的同时，别忘了有空出去锻炼一下身体。



宣传壁纸很酷，“老兵”模式下很难

除了球类游戏受欢迎外，被“辐射”的朋友们可能还在“新维加斯”奋战，编辑部里有几个无可救药的人，他们是生铁、大漠小虾、地穴领主。领主不仅买了正版，还顺便用控制台改了数据，最后用各种Mod把游戏玩了个遍。看他拿着我叫不出名的武器，把那些我叫不出名的怪物打得七零八落时，我想起了他常说的话——“游戏不是这么玩儿的！”。游戏应该怎么玩？领主曾经树立过不错的榜样，不论是玩《失落的星球2》《无主之地》《使命召唤》或是其他打枪游戏，他都是以华丽的操作，异于常人的反应速度，以及各种新奇的玩法而著称。但是现在，他不过是个像小白一样，只有用修改器才能在游戏中生存，因此他不再是高玩了，退化成了一个普通玩家，一个用修改器在游戏中捣蛋的坏小孩……

不知道各位玩没玩《使命召唤7——黑色行动》，会不会在通关失败后用“上帝模式”复仇，总之小白这次痛改前非，在不用修改器的情况下还玩得不错。单人部分修炼完成后，我还打算去联机，与各位高手一较高下，希望能和各位读者在某日相见。

回转寿司

君子動手不動口

设计师：Daniele P. Correale

游戏配件：

游戏版图 x 1	食材 x 48
寿司盘 x 4	参考卡片 x 4
生姜 x 28	黑饭团 x 24
芥末 x 10	白饭团 x 24
酱油 x 12	筷子 x 4双
清酒 x 1	奖励标记 x 36









地址：北京市朝阳区建国路71号惠通时代广场A4座
电话：010-58630150
传真：010-58635998
邮箱：support@bgyoka.com
网址：www.yokagames.com

邮发代号：82–726
定价：￥10.00元　本期特惠价：￥7.00元
刊号：ISSN1007–0060 / CN11–3751/TN